брой 5 | октомври 2003 | 4.40лв

Списание за Електронни Забавления

Nec Gamer

PC - PlayStation 2 - Xbox - CameCube - Game Boy Advance

ИСТОРИЯ НА КОНЗОЛИТЕ
Втора част от хронологията за добрите стари машинки

ОТ ПЪРВО ЛИЦЕ
Развитието на First Person Shooter жанра през годините

NOKIA N-GAGE
Телефон или конзола?

ПЪРВИ РЕВЮТА:
Colin McRae Rally 04
Beyond Good & Evil
Winning Eleven 7
Homeworld 2
In Memoriam
Halo PC

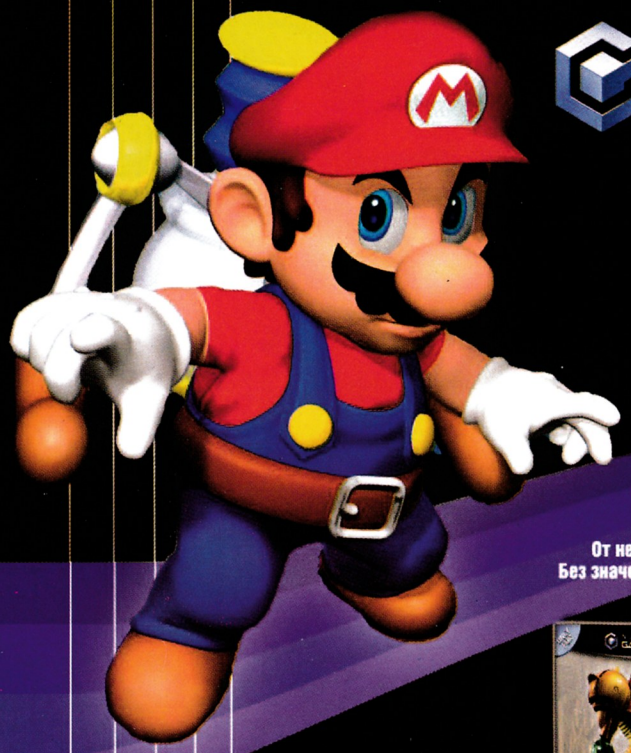
ANIME&MANGA:
Blade Of The Immortal
Spirited Away
Memories

Медийна Къща
5 072101 378109

ЕКСКЛУЗИВНО РЕВЮ:

PRINCE OF PERSIA

За да си спомните за времената, когато нямаше Counter-Strike...



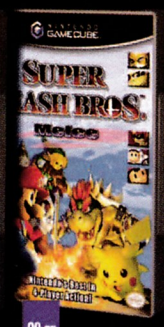
NINTENDO GAMECUBE

Разработването на Nintendo GameCube е базирано на една единствена цел: да бъде създадена перфекната система за игри.
От неговият уникален дизайн до неговите потресаващи игри, става ясно, че GameCube е различен.
Без значение какви игри обичате да играете, вие със сигурност ще ги откриете на Nintendo GameCube.
цена: 399 лв.

119лв

119лв

99 лв

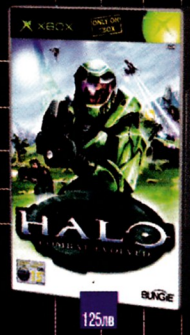


99 лв

99 лв

XBOX

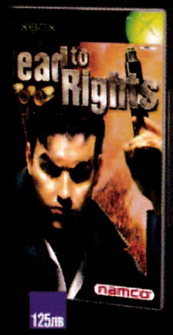
Xbox на Microsoft е конзола от нова генерация с мощни хардуерни характеристики позволяващи на производителите на игри да осъществят своите творчески виждания както никога до сега, създавайки игри, който размазват границата между фантазия и реалност.
цена: 499 лв.



125лв

125лв

125лв



125лв

125лв

PS2

PlayStation 2 е най-разпространената конзола за видео игри, с продажби над 50 милиона в целия свят.
конзолата притежава първия 128 битов процесор, използван в компютърна система за домашно развлечение.
новият графичен процесор гарантира впечатляващ реализъм, сравним с игрален филм.
изключително лесна за използване, с възможности за свързване с интернет,
игри в мрежа и гледане на филми на dvd, playstation 2 е вашата врата към
третото измерение.
цена: 499 лв.

открийте своята игра и своята игрална платформа в магазини за игри компютърен свят
следете месечните промоции на сайта ни в интернет www.bgstore.com
където и да сте в българия ще получите избраните от вас артикули
възможност за разсрочено плащане на равни вноски до 3 години

КОМПЮТЪРЕН СВЯТ

Варна
ул. райко жинзифов 14, тел. 607 974
бул. княз борис I 65, тел. 607 973
бул. осми приморски полк (срещу стадион черно море), тел. 300 558
www.bgstore.com

О Ч А К В А Й

СЪДЪРЖАНИЕ, ОКТОМВРИ 2003

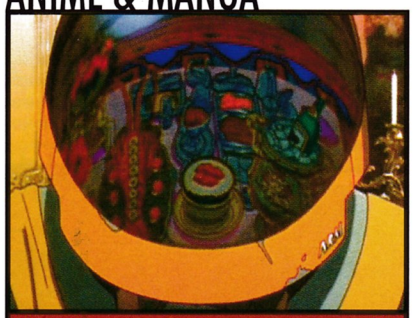
РЕВЮТА

Prince of Persia: The Sands of Time 128

ПРЕВЮТА

Legacy of Kain: Defiance 110

ANIME & MANGA



Memories 170

PC

Halo: Combat Evolved....34
Homeworld 2....40
Hot Rod....37
In Memoriam....38
Jedi Knight: Jedi Academy....44
Madden NFL 2004....45
Republic: The Revolution....36
Tron 2.0....42

PS2

Chaos Legion....55
Disgaea....47
Metal Slug 3....50
Winning Eleven 7....48
XenoSaga 5....2
ZOE2: The Second Runner....54
Beyond Good & Evil....46

Xbox

Colin McRae Rally 04....57
Otogi....58
Soul Calibur 2....56

GC

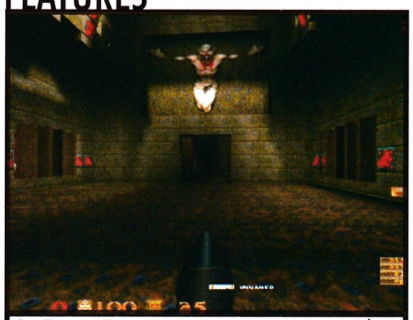
P.N.03....62
Sonic Adventure DX....60
Wario World....63

GBA

Advance Wars 2....64
Final Fantasy Tactics Advance....66

Broken Sword III....13
Double Dragon Advance....17
Dragon Ball Z: Budokai 2....14
Joint Operations....12
Manhunt....16

FEATURES



От Първо Лице 110

Nokia N-Gage....20
Ultima Online....18
История на Конзолите, част 2....24
Чувате ли игрите?....32

Blade of the Immortal....72
Spirited Away....68

EDITORIALS

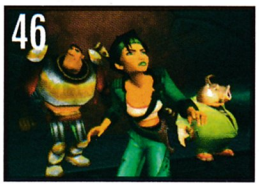
Data Emmision....8
Истината за вината....5
Писма....6
Стари броеве....74
Тест Зона....33

All Stars

Rocket Knight Adventures 167

34

40



46

NeoGamer Team

Главен редактор: Павел Симеонов
Зам. гл. редактор: Ивайло Коралски
Отг. редактор, дизайн: Христо Явашев
Изпълнителен дизайнер: Иван Стойнешки
Сътрудници: Боян Боянов, Борислав Жечев, Борислав Михайлов, Влади Юлианов, Дамян Михов, Мартин Янев, Орлин Ялнъзов

Anime & Manga: Деница Геневска, Иван Попжелев, Цветан Нанов

Адрес:
Варна 9000, ул. "Басанович 7"
тел.: 052/ 300 660, 052/ 607 906, 098/ 59 15 20
e-mail: neogamer@gamersbg.com

Интернет страница: http://www.gamersbg.com
IRC: UniBG, #neogamers

Издател: "Медийна Къща" ЕООД
Разпространител: "Дженевра" ООД

Списание "NeoGamer" е собственост на "Медийна Къща" ЕООД. "NeoGamer" е запазена марка на "Медийна Къща"ЕООД. Използването на материали от списанието под каквато и да е форма е забранено, освен в случаите, когато е налично писмено разрешение на издателя. Всички материали в списанието: артуорк, снимки, логота, девизи, шрифтове и други, са притежание на техните собственици. Списанието не носи отговорност за съдържанието на рекламните карета, рекламните банери и рекламните страници.
Списанието не носи отговорност и за промени в пусковите дати на игрите, направени от техните издатели.

Истината за вината

Игрите са изкуство и ако още не сте забелязали, те не са просто поредната загуба на време за малките дечица. Те не само забавляват, те и учат! Далече са вече времената, в които играехме Pong или Tetris без да разсъждаваме над кадрите, които се изсипват пред очите ни. Игрите са, ако не на по-високо ниво от останалите художествени произведения като картините, музиката и дори филмите и литературата, то поне много близо до тях.
А всъщност, като се замислим, те май обединяват всичките гореизброени. Какво можем да открием в една картина на художник, за което не можем да дадем игра като алтернатива? Погледнете заглавия като Rez, Killer 7, The Legend of Zelda: The Wind Waker, Ico, Homeworld 2, Otogi, ZOE2, та дори и класическите игри, съставени само от пиксели като Super Mario Bros, Donkey Kong и др. Нима визията им не е достойна, за да определим един от големите гейм-дизайнери Шигери Маямото като съвременен Пикасо? Ами музиката в игрите? За нея примерите са безброй. Филмите? Нима игри като Metal Gear Solid 2, Max Payne и The Getaway не могат да се борят за "Оскар" по режисура? Нима историите в MGS2, Shenmue, Silent Hill, Final Fantasy X, Neverwinter Nights и по принцип вече във всяка трета игра не могат да се приравнят с гигантските бестселъри?

Безсмислено е да продължавам с хаотични примери, когато е ясно -- игрите като произведение на изкуството са един нов начин за предаване на информация, на общуване, на вълнение, на чувства, на любов, на ярост, на фантазия. Игрите носят послание, те са израз на създателите им и ако не чувате какво ви говорят, това е защото проблема е в самите вас или не искате да чуете. Както е с всяко едно нещо в живота.

Когато се ревюира една игра, на нея не трябва да се гледа като на продукт за обществено потребление. За какво по дяволите е нужна оценка "презентация", когато и опаковката и менютата на дадена игра са дело на PR отделите, както и масовите рекламни кампании? Какво значение имат и какво доказателство могат да бъдат продажбите на едно заглавие за качеството му? Нима милионите продажби на GTA: Vice City могат да я доближат до съвършенството на почти неизвестната Ico?

Самият допир между играещия и играта е личен, индивидуален, всеки го разбира и чувства по свой собствен начин, защото хората са изключително различни като душевност. Следвайки тази линия на разсъждение, гейм-ревютата са нещо абсолютно излишно. Оценките към тях -- също. Най-важното, което трябва да предаде едно ревю на читателя е идеята на играта. Останалото (графика, звук, геймплей) е само опит за безуспешно разчленяване на тази идея. Кой, кога и къде е решил, че разглеждани по отделно, елементите като графиката и звука могат да действат със същата сила и да бъдат оценявани. Нима те не са едно цяло, нима не действат едновременно и нима създателя на играта не ги е вплел едно в друго с мисълта да се обединяват?

Хората са изключително различни и е възможно писателят на дадена статия да е коренно противоположна личност от четящия. Тогава връзката се губи. Има ли право автора, чиито вкусове не са му позволили да хареса дадено заглавие, да го представи като недостойно на читателя, който въпреки че може да лудне по играта, никога няма дори да я изпробва заради лошото ревю? Това в случай, че авторът представи личното си мнение в статията. Ами ако не го направи? Ако се прави на професионалист и се съобрази с хиляди други фактори? Какъв е смисъла от ревюто, когато писателят не напише каквото мисли? Чие тогава ще бъде мнението в статията? В повечето случаи, за съжаление, то е повлияно от рекламните кампании на игрите, от бизнес гледната точка и т.н. А хората вярват в това, в което им е казано да вярват.

Не можем да не признаем, че глобално, ревютата на игрите оказват огромно влияние върху продажбите им и бъдещето на гейм дивелопърите. В България не, но вземете за пример това, което се случи с Tomb Raider: The Angel of Darkness в Щатите и ще ви стане ясно. Не стига, че втората серия на филма с Анджелина Джоли претърпя огромни загуби в следствие на слабите посещения в киносалоните, но и създателите от Core, момчетата, които през годините с душа и сърце работиха над поредицата, останаха без работа, а Crystal Dynamics поеха правата над поредицата. Причината, както се досещате, са изключително слабите ревюта в медиите, които оказаха влияние и върху продажбите на играта с кака Лара. В интернет, слуховете се предават изключително бързо.

И не, че няма безидейни, да ги наречем неправилно "лоши" игри, не че няма и изключения. Enter the Matrix продаде тонове например, въпреки ниските оценки в списанията и интернет. Но въпреки старанието на някои да вникнат в разглежданата игра и да я почувстват, преди да я съдят, машината работи и силата, която носят гейм-журналистите е вече осъзната. Повече от половината списания, които се четат ежедневно, са трибуна на издателите на игри, марионетки на хората, които правят пари и подвеждат читателите си, въпреки че носят отговорност за това. Както беше казал един анонимен програмист: "Много е просто. Зарязваш комерсиализма, правиш уникалната и оригинална игра на живота си, която обаче никой не разбира, получава ниски ревюта, никой не я купува, а на следващия ден си изритан на улицата без работа... Това обаче не можеш да го направиш, защото нямаш избор, и защото сервитьора в близкия McDonalds може да убие човек, само за да заеме мястото ти."

Дано гейм-журналистите осъзнават отговорността, която носят и вината, когато оставят едно произведение "на сухо", лишавайки го от възможността всяка една геймърска душа да го почувства. Ние ще направим всичко възможно да не се чувстваме виновни след нито един брой.

Павел Симеонов

1. Това е може би едно от най-смотаните списания, които съм купувал някога. Няма абсолютно никаква информация на CD-то със списанието.

2. Публикувате много къси статии -- не може да се изкефиш на някоя игра, като се зачетеш в review-то или preview-то и. Няма нито една програмка на диска. Само трейлъри е много тъпо. Няк'ви смоооотани филмчета и к'ви не простотии. Има много игри, дето са мултиплатформени и от един диск може да се играй и на PC, на PS2, на Game Boy Advance и другите конзоли. Изобщо не е хубаво т'ва списание. Само т'ва, че на най-последната страница има кодове за игри. Що не земете да сложите дема на CD-то към списанието. Там има 1000 пъти повече кодове отколкото отзад в списанието. Защо не сте сложили цени на игрите - сложили сте, ама на игри дето някои не са ги и чували. Вижте PC МАНИЯ, на задната корица има толкова много цени на игри, че... Само 2 пъти се минах да си купя NeoGamer като дадох 9 лв. на боклука. И като за последно кажете тея трейлъри с к'ва програма могат да се гледат на PC, 'щото пробвах дори и DivX player 5.0 Pro и не ще.Поне сложете нужната програма на диска. Айде чао. Имате още много по какво да ви критикувам.

Мултиплатформемно-дупеплатформено

nvvelikov@abv.bg
(максимално редактиран вариант)

Брех, чеврът си, тази ти черта не може да се отрече, но защо ли имам странното предчувствие, че това ти качество не вирее извън границите на виртуалното пространство? Но нейсе, имаш време, ще узрееш, или поне така са надявам. Пиле, друга ми е на мен болежката, а именно -- ние обичаме критиката! Тачим я много! Обичаме също шопската салата и марковото уиски, обичаме секса, обожаваме хубавите жени (дори и нашата жена ги люби доколкото знам от самата нея). И знаеш ли, може да ти прозвучи странно, но твоята "критика" също ни харесва. Чудиш се какво е общото между гореспоменатите любими нам подаръци, поднесени ни от живота и твоят опит за "ръчване под кръста", че не го приемаме враждебно? Отговорът е прост -- те, както и твоето писмо, ни донасят положителни емоции! И това би трябвало да е най-важното, нали? Да, но не и в твоя случай! За да не те оставя в неведение ще ти обясня защо -- целта на критиката като такава, за разлика от вече упоменатите армагани, които ни дарят с положителното си влияние (ако не прекаляваме) в след-работно време е всичко друго, но не и да ни накара да не можем да си вършим съвестно работата, бършейки навлажнелите си от бликащите сълзи очи, виновник за които е неистовият смях, който събуди у нас твоят "армаган". Ако си мислиш, че сега ще ти изрецитирам какво е основното й предназначение под формата на научно определение, то това ще стане някой друг път, но бих те посъветвал да преминеш към следващото писмо и да сравниш своята критичност и най-вече изказ с тази, на неговият автор.

П.С. Я ми кажи, къде се намира мястото, от което мога и аз да закупя от мултиплатформените дискове, че Game Boy-ят ми много ги обича такива...

Иво Коралски

Тъмно е. С бързи стъпки се прибирам вкъщи и влизам в малката ми стаичка, осветена само от бледата светлина на неона. Бързо, с трепереши ръце, разопаковам брой 4 на списание NeoGamer, което си бях купил по-рано същия ден, но поради други причини не бях го разгледал все още. Навън вали. Ситни капчици дъжд тракат по ламарината на една от терасите на отсрещната сграда. Да, нещо като песен. По улиците на отдавна заспалият град няма никакво движение, никакъв живот. Няма светлина, няма лампи, няма светофари, няма и луна. Мрак... просто мрак. По-гъст и тежък от преди. Някаква малка, мъждукаща светлина се вижда на хоризонта... далеч... далеч. Прибирам се обратно в стаичката си и най-накрая освобождавам NeoGamer-а от найлоновата му "кожа". Още при допира на пръстите ми с корицата му минава една единствена мисъл през главата ми -- "Нещо не е наред". Отгръщам страница след страница... и страница... и страница. Разочарованието ми с всяка изминала страница нараства, а надеждата, че това списание не е като останалите все по-малко и по-малко се изпарява. Просягам се и взимам един брой от другото списание -- Gamer's Workshop. Докосвам корицата, разгръщам страниците... за бога, та те са същите. Ако съм със затворени очи, не бих могъл да направя разлика между двете списания... а преди я правех. Преди... когато брой 1 ми разкри на какво високо равнище може да бъде едно списание... когато брой 1 беше всичко друго, но не и "поредното списание за игри". Да, брой 1 откъм графично оформление и дизайн беше на много по-високо ниво от брой 4. Страниците, корицата... всичко. Освен wallpaper-а на корицата на брой 1 и 2-3 обяснения какво има вътре, имаше и още много неща. Неща, които предаваха автентичност. А сега какво? Един wallpaper, 2-3 реда какво има вътре и... толкова. Няма ги останалите шарки, нищо няма. И страниците и те -- сухи, еднотипни. Бяла страница с 2-3 картинки и обяснения. Разгърнете брой 1, дори и брой 2 и вижте колко добре бяхте го направили преди. Не бяла страница, а блед wallpaper на играта, за която се пише и върху него -- обяснения. Въобще преди беше много по-добре оформлението. Не казвам, че сега е лошо. Не е, но болезнено много ми напомня на всички останали списания от този род. А сега погледнете статията за "XIII", рубриката "Anime" и статията за "Tenchu 3: Stealth Kills" пак в брой 4. Ето това наричам аз перфектно оформление. В брой 1 всичко беше така. И в брой 2 -- също. Но от брой 3 нататък почнахте да обръщате прекалено много внимание на останалите списания и, за огромна мое разочарование, започнахте да ставате като тях. Корицата стана като на Gamer's Workshop, гланцираната хартия -- също... въобще... не знам. Това не означава, че сте ме изгубили като привърженик и ще спра да ви купувам. Никога, но аз съм толкова критичен, защото ви обичам и не искам да ставате като всички останали. Върнете се към "корените" си... върнете се към оформлението на брой 1... то беше на най-високото ниво, което съм виждал някога! ...затворих и последната страница. Списанието лежеше до мен, изгубило своята прелест, своята девственост. Да, беше приятно, беше интересно, но все още усещах вкуса на разочарованието...

MiZraeL

Визията, този тъй важен за теб елемент от NG е изгубил своят първоначален блясък? Мисля, че трябва донякъде да се съглася с теб. Наложително е обаче, да се опитам да оневиня онези люде, които в морните жеги все пак сътвориха, с чиста съвест, мога да го нарека, най-разнообразното списание на подобна тематика у нас. Основната причина за лееко мързеливите последни два броя се крие в дума, съставена от четири букви, които за китаеца са абсолютно несъразмерно подредени, но на нашенски, изговарянето им навява спомени за ледена бира, плажове, дълги нощи и моми по оскъдно облекло -- "Лято". Мисля, схващаш накъде бия, нали?
В ръцете си държиш не-летен брой, ако и той не ти допадне, просто можеш следващият път да ни оставиш да си стоим по сергиите, където има вероятност друг човек да закупи дадениятброй и начинът, по който го правим да му допадне. Всъщност, целта е следната -- ние имаме определена визия за това как трябва да изглежда (същото важи и за начинът на списване) едно Различно българско гейм списание, а вие, хората, които го четат, трябва да уловите духа, който се опитваме да му придадем. Ако това не се получава, неминуемо едната страна напуска другата и... продължението всеки го знае.

Иво Коралски

И така, поредната градска нощ е, на път да отстъпи място на прохладното ранно ранно утро... един така дълго чакан момент за мен. И понеже нямам какво да правя в тия часове, е освен да спя де... ама не ми се спи... Затова реших да драсна едно писъмце на Вас от NG и по специално да отправя моето недоволство към колежката Ви от рубриката anime & manga, Деница Геневска. Ама 1-во да си кажа, че списанийцето ви е много хубаво, не че сам фен на конзолните игри (даже не сам фен на никой игри), ама го чета редовно, защото в него пишат готини хора, пък и дизайна си го бива, а и винаги човек може да научи нещо ново... Ама да не се отплесвам и да си мина на "?", че като се знам още малко и ще забравя

за какво взех да пиша това писмо. Фен съм на анимето и мангата и понеже във вашето списание има такива рубрики, аз ги чета. ОБАЧЕ статиите, които пише Деница, направо могат да откажат човек с по-лабилно здраве от живота. Някак си са много сухарски. Даже и за есе не стават, защото дори и те са по-разчупени и по-философски един вид. Анимета, за които Тя пише, са наистина хубави филмчета и са пълни със заряд и с цяла гама от чувства и мисли, но това може да знае само човек, който ги е гледал, а тези, които не са ги гледали, как ще разберат??? Единственото, което има в нейните статии, е суха статистика и преразказ с елементи на разсъждение. Нали точно това е, да те грабне статията с нещо, за да гледаш и филмчето...? Вярвам, че когато авторката е гледала тези филмчета е изпитала нещо, защо не го вложи и в статиите които пише всичко това + малко информация за САМОТО аниме... пак ще се получи нещо по сполучливо. Знам, че всеки има стил на писане но нейния документално архивен не подхожда на жанра аниме. Надявам се да не сам обидила Деница с нещо, просто искам да отдава нужното внимание на това, за което пише, още повече, че е негов голям фен, а не това да е Поредна и статия на Поредното изгледано аниме...
Това е от мен... аз отивам да проспя оставащите няколко часа от утрото.
И както се пее в една песен: "Nothing's Gonna Stop Us Now "... Нека и това се отнася за Вас, NG... Успех :)

Боряна Луканова

Оу, обожавам момента в който започват да прехвърчат искри между индивиди от женски пол. Помня как през студентските ми години това бе доста често срещано явление, което напоследък беше започнало да ми липсва! Не съм ли мерзавец? Дори и да съм, това няма нищо общо с факта, че има сериозна критика към списанието, критика, която се надявам след този брой да си остане единствено в него…

Иво Коралски

Здравей NeoGamer!
Поздрави за трите броя на списанието, които могат да се наредят спокойно сред челната тройка (ако питате мен сте №1). Това, което ме грабна, е умерената пристрастност -- знак за непосредствена близост с игричките.

Всъщност, ако трябва да сам честна, не съм супер-яко запалено фенче на игрички -- щях да бъда, ако имах време за това. Естествено -- използвам част от времето си, просвещавайки се, за да не изоставам от новостите и именно тук е вашето място -- чрез Вас се информирам.

Карикатурите от бр.2 отговарят ли на действителната същност на екипа? Чие творение са? Ако питате мен, отговарят почти точно на стилът на писане на всеки от вас (разбира се не е нужно да ме питате). Трябва да призная, че всеки от вас има особен талант да разкрива с думи същността на това, за което пише. Имате и рядкото свойство да убеждавате. Да -- стигнахме до извода, че стилът ви е водещ за да ви предпочитам.

Не, че нямам любимец сред вас (ще ме прощавате за което), не че не сам пристрастна, но какво пък -- кой не е!?! Много ми допада лекотата, с която същият този мой любимец в рамките само на едната статия оплю кака Лара и Blade по най-забавния начин. А стилът и изказът са така небрежно и лекичко грабващи и забавляващи, че съвсем естествено и логично ми идва на ум да ви попитам, на колко годинки е същият този човек?! Сега и една скромна забележка -- какво стана в бр.3, че статията за Midnight Club II притежава този супер стил, а останалите от броя някак си бледнеят? (не че не са яки -- но… друго си е да започнеш с грабващото "Не надничай през шибания джам" и да завършиш с красноречивото "да не би GTA5 да те изнудят да джиткащ като сецнато херувимче? Едва ли, копеле, едва ли…"… "с две думи обществено опасен ")
Време е да похваля и супер якият ви дизаин -- с радост осъзнавам как се развива в положителна посока естествено. Стоят си трите броя пред мен на масата и... то е очевидно. Поздрави и за корицата на бр.4 -- видях я и се изкефих максимално -- наистина блести.

Е... Май ще привършвам с похвалите -- вие нямате нужда от тях -- всичко, което правите, го правите и без тях, защото то е в самите вас. Позволете ми да приключа подобаващо: супер яки сте и ако не съм могла с думи да ви го докажа, то значи не сам и на половина добра в писменото изказване колкото вас. Така си е, защото ме карате да искам да си джиткам по цял ден и да се пуцам с разни… и… Само да имах повечко време. И да си знаете -- №1 сте.

Силвия Стоянова

Визуалната ти представа от карикатурите в никакъв случай не може да бъде точна, поне що се отнася до моят външен вид. В действителност съм в пъти по-невзрачен. А твоят любимец е пълна противоположност на мен -- изящен момък, с добро държание, дори и музикалните ви насоки, както забелязвам се вплитат в едно цяло. Годините са му напълно достатъчни за да може да извършва кажи речи, всяка една функция, присъща на мъжа. Типичен отговор за една секретарка, каквато не съм, но може ли да устои един мъжкар на подобно писмо сътворено от нежна душа? Аз явно не успях и дори ще завърша по секретарски -- благодаря за приятното писмо и приятно прекарване с новия брой!

Иво Коралски

Съвсем случайно видях на един павилион за вестници вашето списание и си го купих. Оказа се, че това е 4-брой (кога са излезли предишните???). Много ми хареса. Искам да си купя и трите предишни броя. Има ли такава възможност? Имате ли старите броеве и мога ли да си ги купя с наложен платеж? Предварително благодаря. Ааа, и като така и така ви пиша поне да ви питам - знаете ли нещо за играта Apocalyptica. Гледах трейлър и ми се стори страхотна, но нито едно българско списание не е писало и ред до сега за тази игра, а тя все пак е с лейбъла на Konami, а това е голямо име за всеки геймър. Видях и страницата и в Интернет. По-впечатляваща страница на игра не е имало до сега или поне аз не знам такава. Е, знаете ли нещо за Apocalyptica? Чао засега.

Силвия Чулева

Стари броеве на списанието могат да се закупят на адрес: www.bgstore.com. Гарантирам ти, че обстоен преглед на Apocaliptica ще има в следващият брой.

Иво Коралски

Здравейте народе,
тук ви пише една вманиачена в анимето компютарна маниачка. Искам само да ви кажа, че много ви се кефя и адашке, т'ва че писа за Hellsing беше удар в десетката. Много яко аниме. Само имам един въпрос и молба за помощ: Hellsing го има само във free.techno-link.com и си свалих и 13-те епизода, само дето 13-тия тръгва първата 1 минута и после спира. Накратко -- не мога да го изгледам. Та въпроса ми е, къде да намеря 13-тия епизод (работещ!)? Ще си умра от кеф ако ми кажете. И още нещо -- какво ми трябва за да изгледам blame_log01, защото с 8 плейъра не мога да го отворя. Кой декодер или к'во ми трябва?

И няколко малки предложения: пишете повече за аниме и манга и ще имате двойно повече фенове. И също, може да помислите да пишете за "Angel sanctuary" (има го в techno-link). Верно, че е само 3 епизода, ама е велико и си заслужава. Или за "One piece" -- т'ва е аниме с много особен външен вид и много интересно като идея. Дават го по канал RTL2, 16:10 часа от понеделник до петък (сайта на RTL2 има инфо за това и е www.rtl.de). Проверете ги. Заслужава си.

Е кеф ми е да си дрънкаме и да ви кажа, че ако ви трябва нещо за аниме питайте мен -- занимавам се с него от 8 години, а съм само на 16. Знам почти всичко, което може да си помислите и имам много връзки. Надявам се да одобрите предложенията ми за теми за писане, а ако не -- голяма работа. Ще се кефя ако получа някакъв отговор от вас. Особено за въпросите ми. Thanks!

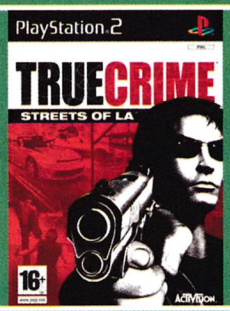
Деница Станчева

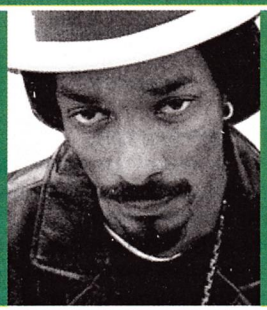
За да гледаш нормално Blame ти е необходим Real Media Player. И знай, всяко едно твое желание може да се осъществи при малко повече натиск върху Деница. Това можеш да направиш, като и пишеш на hikaru@mail.bg.

Иво Коралски

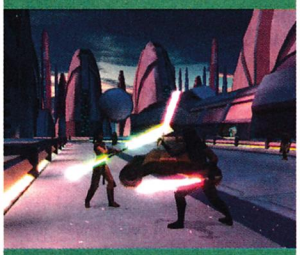
DATA EMISSION

6

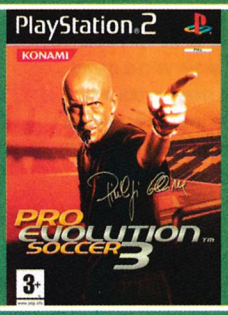




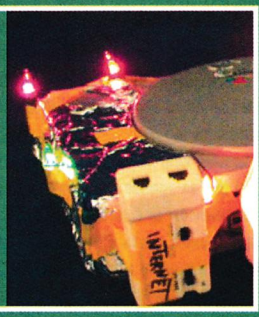
2



3



4



5

1 Тука има, тука няма... Half-Life 2

След спекулациите около вероятното отлагане на Half-Life 2, от Valve Software официално потвърдиха, че играта няма да излезе на 30 септември, а някъде около коледните празници. Точна дата от компанията не е обявена, за да нямало напразни надежди...

2 Knights of the New Republic

Lucasarts натискали Bioware за продължение на Xbox хита, Star Wars: Knights of the Old Republic (ревю NG4), тъй като били задоволени от успеха и продажбите на оригинала. Все още нищо не е потвърдено официално, но се говори, че втората серия най-вероятно ще може да се играе мултиплейър кооперативна игра онлайн.

3 Съдията, съдията е-е-е...

...на обложката на Pro Evolution Soccer 3 в Европа, стана ясно от подписаният договор между Пиерлуиджи Колина и Konami of Europe. "Той обединява всичко велико, което може да се открие в модерния футбол и PES3," сподели Мартин Шнайдер, отговорен за PR и рекламата на Konami. "Колина е безпристрастен фен на футболната игра и се ползва с респект от всички -- от феновете, до най-известните футболисти и мениджъри в света." Играта излиза на 13 октомври за PS2, а PC версията ще бъде по магазините в края на годината.

4 Обратна връзка...

Ken Kutaragi, шеф на Sony Computer Entertainment, заяви, че PlayStation 3 ще поддържа PS2 и PSone софтуер. Това ще се осъществява по същия начин, по който и PS2 сега работи с игри за PSone като, според господин Kutaragi, "така форматът ще продължава винаги". Мнозина смятаха, че и Microsoft ще предприемат такава стъпка с Xbox 2, но след подписването на сделка с ATI за доставянето на графични чипове за новата конзола, повечето специалисти твърдят, че емулацията на Xbox ще бъде силно затруднена. Причината се крие в специфичните разлики между чиповете на nVidia, с които е оборудван Xbox, и тези на ATI.

5 What's up, Nintendo?

Nintendo подписаха сделка, според която AOL ще осигуряват евентуалната online поддръжка за бъдещите игри, пускани за конзолата. В замяна, AOL се задължават да рекламират продукти на Nintendo по своите online медии. Друга важна новина около японския конзолен гигант е, че беше обявена дата за пускането на Mario Kart: Double Dash!! -- 17 ноември. За тези, които поръчат играта предварително, се предвижда специален бонус диск, съдържащ демота и клипове на предстоящи GC заглавия.

6 True soundtrack...

True Crime: Streets of L.A., която още от сега Activision гласят за сериозен хит, ще включва подобаващо солиден soundtrack. Самият Snoop Dogg ще се изяви с песен към "nigga-style" играта, като освен него още редица West Coast рапъри ще дадат своя принос за музикалното й оформление. Други изпълнители, включени в playlist-а, са Ice Cube, Ice T, N.E.R.D., и D.O.C. Soundtrack-а на играта ще бъде издаден от Activision и Vybe Squad на двойно CD през тази есен, а разпространители ще бъдат Vivendi Universal.

7 Make money, not war!

Все повече и повече специалисти предричат в най-скоро време трите гиганта на конзолния пазар да се впуснат в битка за това, чия конзола ще е по-изгодна и, естествено, продавана, намалявайки драстично цените на игралните си платформи. Според мнозина, засилената конкуренция силно ще спомогне и развитието на следващото поколение конзоли, които се очакват още през 2005. Може би като доказателство на това или просто следвайки примера на Sony, Microsoft ще предлагат от 27. септември конзолата Xbox с безплатен двумесечен абонамент за Xbox Live и две игри в общ пакет на стойност $180. А GameCube е вече само 99$...

8 Capcom @ TGS

Минути преди редакционното приключване на броя ни, Capcom имаше пресконференция преди Tokyo Game Show 2003, на която разкри повече детайли около някои от предстоящите си заглавия.

Resident Evil: Outbreak -- във филмчето, отредено за изложението, Capcom наблегнаха повече на single player играта (знаем, че по принцип това е онлайн насочено заглавие), за да докажат, че и тя никак няма да изостава. В общи линии се вижда, че single-а обединява същата механика от геймплея онлайн, само че вместо истински хора, компания ти правят NPC-та с доста добър AI, на които можеш да даваш заповеди и т.н. Интересна е възможността да им даваш да съхраняват някои от предметите ги, което ги прави нещо като подвижни хранилища.

Hyper Street Fighter II Anniversary Edition -- нова серия от поредицата, но не това, което бихте очаквали. Играта представлява компилация от трите версии на Street Fighter II (Street Fighter II, Super Street Fighter II и Super Street Fighter II Turbo), като ще съществува възможността да играеш с герой от една срещу такъв от друга. Друго интересно нещо в диска ще бъде галерията, в която ще могат да се видят различни Street Fighter материали като артове, филмчета и др.

Killer 7 -- на пресконференцията преди TGS най-накрая се разбра как ще се играе поредната прищявка на Шинджи Миками. Killer 7 ще бъде шутър (вероятно от първо лице) с вплетени множество кът-сцени и брутална история.

Други заглавия от пресконференцията на Capcom, които вероятно ще намерят място и на изложението (26-29 септември) са: Mega Man X: Mission Command (GC), Gotcha Force (GC), Onimusha 3 (PS2), The Nightmaker before Christmas (PS2), Crimson Tears (PS2), Ji Rai Ya - The Magical Ninja (PS2), Onimusha Blade Warriors (PS2), Monster Hunter (PS2) и много други.

9 Нов поданик на в Кралство "Microsoft"

След като придърпаха президента на Sega of America, Питър Мур, да поеме американския клон на компанията, Microsoft си затвърди и японските управленски структури. Вицепрезидентът на Square-Enix, Йошихиро Маруяма, от 1 октомври е вече генерален мениджър на Microsoft Japan.

Маруяма бе един от главните виновници за това, което е Square на американския и японския пазар в момента -- участвал е и в преговорите за важните лицензи и споразумения на японския RPG гигант, каквото е това с Walt Disney Co., родило игри като Kingdom Hearts. Най-важното обаче е, че Маруяма е ветеран в гейм-индустрията, какъвто несъмнено е нужен на редмънският гигант, имайки предвид сериозните му амбиции.

8

9

1

7

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

|Формат: PS2, PC, Xbox |Производител: Crystal Dynamics |Издател: Eidos Interactive |Излиза: 28.11.2003

И Разиел, и Кейн ще са игрови персонажи, като перспективата между двамата ще се сменя във фиксирани точки от сюжета.

През изминалите години игралната индустрия се промени много. Преди време видео-игрите бяха предизвикателство за бързината и рефлексите на играча, но с появата на приключенските и ролевите игри обаче, те започнаха да придобиват формата на интерактивни новели, разказани с подвижни картинки. Днес, почти всяка игра е опит да се смесят игровия и филмовия жанр. Продуцирането на игра много започна да прилича на продуцирането на филм. Влагат се милиони долари, професионални сценаристи пишат историята, композира се музика, която да пасва на действието и атмосферата, а специални кинематографични ефекти и игри с камерата подсилват чувството, че си попаднал в разгара на филм и то в главната роля. Игри като Max Payne и Mafia осмислиха съществуването на жанра "игра/филм" и спечелиха много верни фенове. Във всички тях обаче, липсва нещо много важно, нещо което да използва възможността за изследване на игралния свят в името на задълбочаване на сюжета. Горепосочените игри имат добре разказани и адиктивни, но до болка клишираните и банални истории. На жанра му трябваше нещо уникално, нещо което не може да се направи от филм или от друга медия.

Поредицата игри от света на Носгот наречена "Legacy of Kain" ни донесе напълно ново игрално изживяване. В излезлите досега четири игри историята не е разказана последователно. Присъствието на последователност от кът-сцени не може да ти даде представа за общата картинка. И като заговорих за картина, нека разширя метафората. Представи си, че Носгот и историята му е една голяма картина, разбита на малки парченца. Един пъзел, който трябва сам да наредиш. Пъзел, чиито парченца са всеки диалог, всеки стенопис, всеки малък детайл, който срещаш при пътешествията си из мрачния готичен свят на вампири, магии, чест и гняв. А да не забравяме и пътуванията във времето, които още повече успяват да разбъркат парченцата, като от пълно объркване ни предпазват добре дефинираните закони и движещи сили в Носгот. Дизайнерите от Crystal Dynamics (CD) ни дават с всяка нова игра различни парченца в нелинеен порядък и за да разбереш историята трябва да си я сглобиш сам или да споделиш с други фенове за да обмените теории и спекулации. В действителност голяма част от удоволствието от тези игри е обсъждането им в големите фенски общности след изиграването им. Дават се хиляди предположения и всеки ден излизат нови и нови теории претендиращи за най-правилно събиране и подреждане на всички факти в една по-цялостна и подредена последователност. Следващата (пета) част от поредицата се очаква през ноември тази година във версии за PC, PS2 и Xbox. Тази новина раздвижи феновете и поднови вълната от теории, които изникваха с всеки излязъл скрийншот, трейлър или превю. Ще се опитам да синтезирам цялата информации, като отново няма да издавам елементи от историята.

Legacy of Kain: Defiance започва там където свърши SR2. Това ми напомня да спомена, че Soul Reaver 3 и Blood Omen 3 няма да има. От тук нататък, двете отделни серии се обединяват в една. И Разиел, и Кейн ще са игрови персонажи, като перспективата между двамата ще се сменя във фиксирани точки от сюжета. Пътувания във времето отново ще има, но действието ще се развива основно през оригиналния Blood Omen. Двамата любими ни антигерои ще са екипирани с едно единствено оръжие през цялата игра (всъщност две различни инкарнации на Рийвъра) -- Кейн с предшественика на SoulReaver-а, т.нар. BloodReaver (в края на SR2

Разиел уби братята си и бившето си "аз" именно с това оръжие; така пада и една от мистериите за така емблематичния край на играта -- Soul Reaver-а не се е образувал и Разиел ще трябва да продължи да се бори със съдбата си да бъде засмукан и да стане част от вампирското острие; парадокса е, че Soul Reaver-а все някак трябва да се образува иначе цялата поредица губи смисъл), а Разиел с познатото ни нематериално острие. Това, че ще бъдат с по едно оръжие обаче, ще ни даде възможност да го използваме по много различни начини. Самите остриета се третират като живи същества. Те ще трябва да се хранят от кръвта (BloodReaver) или душата (SoulReaver) на жертвите за да се вдигне показателя им за енергия, който показва какви комбота и магии и с каква сила може да извърши меча. Механизма е следния -- когато натупаш жертвата достатъчно, тя се зашеметява (както в BO1 или SR1). В този момент Кейн може да изсмуче кръвта от разстояние (както в BO1/2) или чрез класическо вампирско ухапване. Ако обаче решиш да понахраниш BloodReaver-а, трябва просто да замахнеш с него към зашеметената жертва и той ще я изсмуче с много ефектна анимация. При Разиел положението е същото, но той и меча му се хранят с душите. Все още не се знае много за уменията на мечовете, но в един от трейлърите се вижда как Разиел прави огнена и след това светлинна магия подобни на Глифовете от SR1. Предполага се, че CD са смесили идеите за Глифовете и за стихийните Рийвъри (които в SR2 нямаха бойно приложение) и сега "Глифовете" ще са всъщност бойните уменията на стихийните Рийвъри (примерно огнения Рийвър излъчва огнена сфера, която помита всичко около Разиел), които ще харчат от насъбраната при хранене енергия. Като заговорих за бой, това е една от доста обсъжданите теми. Боя със сигурност ще е подобрен. Хора играли демото по разни експота казват, че екшъна би могъл да конкурира такива екшън титани като DMC (но двете бойни системи имат много малко общи неща; едно от тях са въздушните комбота). Враговете вече няма да се изчакват, а ще нападат едновременно. Затова пък Кейн и Разиел ще бъдат нещо като носготски вариант на тазманийски дяволи. Скоростта е завидно увеличена, но няма да се пренебрегва и тактиката. Двамата ще притежават телекинетични способности с които да разместват враговете като шахматни фигури или да ги изхвърлят в някоя пропаст или да ги издигат за десетина секунди на три метра над останалите и да ги довършват във въздуха или пък с мощна магия да отстранят много врагове наведнъж. И преди да се сетиш да попиташ дали LOK:D няма да е изцяло екшън заглавие, някои хора вече го направиха. Ейми Хенинг, идейния генератор и режисьор на проекта е казала, че играта ще продължи традицията на предшествениците си и ще ни предложи отново великолепна история и майсторски измислени пъзели(повечето пъзели ще са свързани със заобикалящи обекти, които ще бъдат оперирани чрез телекинеза, което на значи обаче, че ще има само блок-пъзели) . На много неизяснени въпроси ще бъде даден отговор, но ще има и доста новозададени, които да ни държат по форумите до Defiance 2 или както там се казва следващата игра. Споменах уменията на мечовете, но и самите герои няма да са лишени от такива. Освен телекинеза Разиел ще може да катери стени, да плува, да преминава в спектралния свят и обратно (в демото е показана нова анимация за материализиране на Разиел, той се вселява в труп, после се измъква изпод почвата и постепенно възвръща формата си т.е. за разлика от преди трябва да използва труп за да броди в реалния свят). Кейн ще възвърне умението си от BO1 да се превръща в прилеп за да пътува на далечни разстояния и дългия си скок от BO2. Това са само стартовите им характеристики и в процеса на игра ще се добиват нови начини за сеене на смърт. Спектралния свят ще засили влиянието си над Разиел и дори в самото начало той все още няма да може да го напусне след като почти не беше изсмукан в края на SR2 пък и Elder God официално скъсва отношенията си с него. Поради завишената трудност на играта и заради интензивните битки се е наложило да се върнат т.нар. живи аптечки от BO1, окованите по стените затворници с които и Разиел и Кейн могат да попълват менюто си.

За накрая малко инфо за заклетите фенове. Екипа който работи по LOK:D е същия, който ни дари с двете SR игри, като към него се е присъединил част от екипа на BO2. Великолепните гласове на Simon Templeman, Michael Bell и Paul Lukather се завръщат в ролите на Кейн, Разиел и Ворадор. И една лоша новина -- има слухове, че интрото ще е с енджина на играта, а не пререндър, защото GlyphX (студио, което се занимава с направа на рекламни артове и видеота) работи по собствен проект за игра. Да се надяваме, че CD ще намерят време да направят собствено пререндър интро в което да ни покажат в пълен блясък шокиращия край на SR2. Това са за сега последните новости от света на Носгот. Не забравяй задължително да си вземеш тази игра. Чао... и ще се видим в ревюто.

Влади Юлианов

JOINT OPERATIONS

|Формат: PC |Производител: Novalogic |Издател: Novalogic |Излиза: 03.11.2003

Novalogic си имат традиция да изкарват качествени военни симулатори на пазара. Започвайки с поредицата Comanche, те със сигурност си спечелиха престиж сред феновете на военния (и аркаден) бой, а с поредицата Delta Force заеха едно добро място в областта на тактическите шутъри, които в последно време се владее от едно единствено заглавие. В интерес на истината, в последно време серията Delta Force тъпче на едно място и наистина беше крайно време да видим нещо ново от Novalogic, когато тези младежи обявиха, че започват разработката на Joint Operations -- FPS от ново поколение, който ще спази модната традиция за каране на возила и други модерни екстри.

Като начало, военният конфликт, който JO ще пресъздава се развива в Индонезия, което със сигурност гарантира, че екзотичните локации ще са в изобилие в новата игра. Разбира се, ще се разчита най-вече на големи, открити пространства и се очаква симулацията на екшъна отново да бъде на хипер реалистично ниво. Докато това със сигурност отблъсква феновете на Quake или UT, любителите на стратегическия геймплей няма да останат с измамени надежди.

Новостите откъм начина на игра ще включват най-вече превозните средства (МПС), които ще се отличават с огромно разнообразие и интересна употреба. Повечето от тях няма да са едноместни, а ще позволят на голяма тарапана играчи да се "нагъчкат" в джипа и да стрелят по вразите с наличните си оръжия. Като цяло в този си аспект, JO обещава да не отстъпва по абсолютно нищо на културата Battlefield 1942. Естествено, запазени ще бъдат основните елементи от Delta Force, сред които и огромният избор на оръжия.

Очаква се огромно разнообразие от графични фойерверки, които да радват окото по време на часовете геймплей. Сред списъка се отличава реалистично модифицираната от разните водни форми на живот вода и още по-реалистично направеното небе, на което ще виждаме как слънцето се издига и залязва в реално време т.е. по време на самата мисия.

Като стана дума за мисиите, Novalogic обещават те да не отстъпват по дължина на Delta Force и дори да ги надминават, което със сигурност означава, че дължината на всеки игрови епизод ще е изключително завишена. Имайки предвид обещаните засега десетина нива се очертава сингълът да е с продължителност между 15 и 25 часа, което само по себе си е нелошо постижение, особено за игра, която принципно демонстрира пълния си потенциал в мултиплейър режим.

Мултиплейърът в Joint Operations ще бъде, както и сами можете да се досетите, черешката на тортата, която Novalogic ни забъркват. Той ще позволява участие на максимум 64 човека, което само по себе си е постижение за игра от този мащаб. Разбира се, различните нововъведения в геймплея значително ще помогнат на играта да се наложи в и без това монополизирания пазар на тактическите FPS.

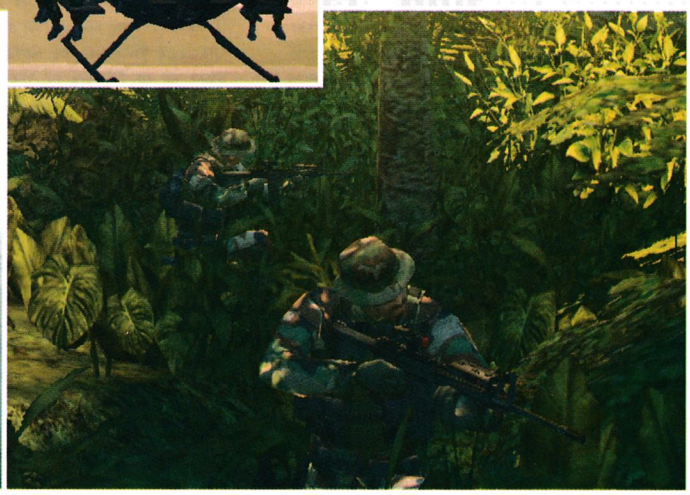
Оръжията като разнообразие все още не са разгласени, но имайки предвид периода на действието (втората част на нашето десетилетие) си мисля, че няма да има кой знае какви промени спрямо предишните части на играта. Можем отново да очакваме огромно разнообразие и балансът обещава да е на ниво, така че най-малкото, което гейм критиците (в тяхното число и моя милост) ще могат да кажат е, че по този аспект е работено достатъчно.

Сред другите новости може да се отбележат и водните превозни средства, които макар и да присъстват в BF 1942, със сигурност си остават оригинален аспект, който трябва да се отбележи. На разположение няма да имате големи кораби и самолетоносачи, а скутерчета, лодки и прочее леки водно-транспортни средства. Надявам се, че те ще са включени в пълната си сила и в мултиплейър, и в сингълплейър частта, тъй като боят по вода е един елемент, който е непознат на феновете на жанра, а със сигурност заслужава поне малко внимание.

Поне според мен, с излизането си Joint Operations ще стопли сърцата на hardcore феновете на Delta Force и FPS жанра като цяло и със сигурност ще представлява сила на пазара, особено след издънката Counter Strike: Condition Zero и предполагаемото "отваряне" на пазара към нови идеи. Предполагам, че с графичните си екстри, Joint Operations ще привлече много фенове, но все пак -- само времето ще покаже.

Орлин Ялнъзов

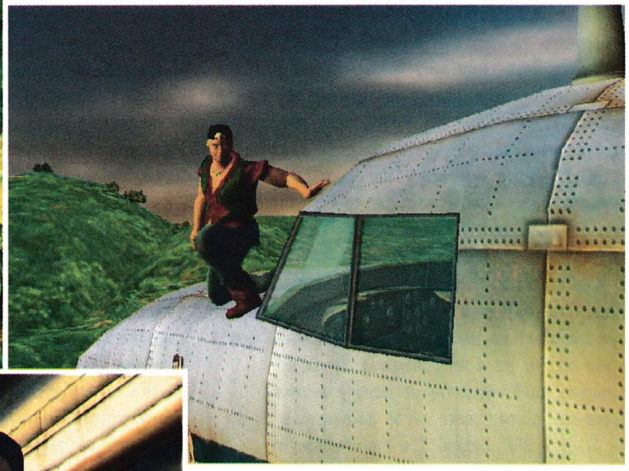
...различните нововъведения в геймплея значително ще помогнат на играта да се наложи в и без това монополизирания пазар на тактическите FPS.

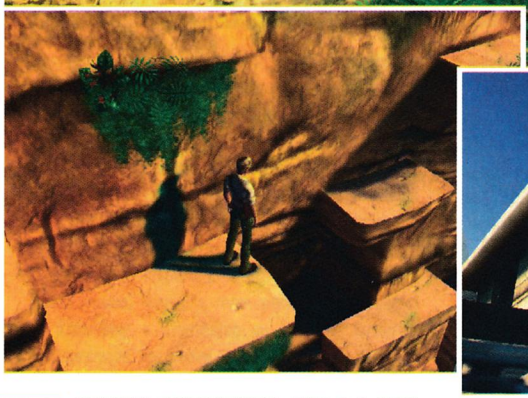


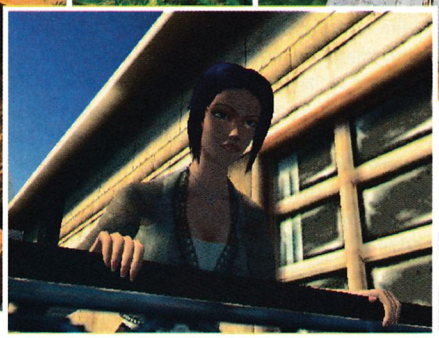
Broken Sword: The Sleeping Dragon

|Формат: PC, PS2, Xbox |Производител: The Adventure Company |Издател: THQ |Излиза: 24.10.2003(PC, PS2, Xbox)

Джордж и френската му приятелката Нико отново ще се впуснат в околосветско пътешествие в търсене на източника на поредната заплаха за човечеството...







Напоследък приключенският жанр е в доста незавидно положение. Причината естествено пак са железните пазарни принципи и липсата на интерес у масовия геймър, който не обича да затормозява особено много закърнялото си мозъче. Спирането на разработката на Full Throttle 2 заби още един пирон в ковчега на любимия жанр. Но надежда за възкресение има и тя се нарича The Adventure Company -- подразделението на Dreamcatcher, което даде възможност за реализация на почти всички що годе сносни приключения в последните години (Syberia, Post Mortem, Mystery of the Mummy и др.). Благодарение на тях ще можем да се насладим на последната част от вълнуващата трилогия Broken Sword, която отново ще ни сблъска с подли конспирации и отдавна забравени мистерии. Джордж и френската му приятелката Нико отново ще се впуснат в околосветско пътешествие в търсене на източника на поредната заплаха за човечеството, като естествено в багажа им ще присъства и редовната доза хумор. Докато в предишните части разгадаваха мистерии около ордена на рицарите Тамплиери и митологията на Маите, сега те са по следите на древен ръкопис, който крие страшни тайни.

BS3 е като предшествениците си -- приключенско заглавие в класическия му вариант, като обаче изключим добрия стар point&click интерфейс. Играта ще използва красива триизмерна рендваща машина изцяло в реално време, а персонажа ще се управлява както в стандартен 3rd person. Въпреки това, основната ти задача няма да е да раздаваш ритници или да скачаш от платформа на платформа, а ще трябва да изследваш нивата, да събираш предмети и улики и да решаваш загадки точно както си му е реда. На няколко места в играта обаче ще има екшън-сцени, в които освен от бърза реакция ще се нуждаеш и от наблюдателност. Пример за такъв момент е кът-сцена в която лошия е насочил пистолет към теб и злорадства. По време на сцената камерата застива за миг върху тигана, който е в обсега ти върху съседната маса. След като гада се наприказва, контрола е твой и имаш няколко секунди да се усетиш да вземеш тигана и да го фраснеш. Подобен род моменти ще те държат нащрек и за разлика от класическите приключения могат да доведат до смъртта ти.

Новия приключенски интерфейс ще предложи нещо много близко до игри като Silent Hill. С изключение на кинематографичните кът-сцени, в останалите случаи камерата ще е статично закотвена на определена сцена, за да може да подчертае важността на някои предмети или места, а за по-добра ориентация на играещия, Джордж и Нико ще извъртат погледи, когато видят нещо интересно. Персонажа се управлява с клавиатура или геймпад, а взаимодействието с предмети или NPC-та се извършва с четири различни екшън бутона (разглеждане, разговор, прибиране в инвентара и т.н.) т.е. за всяка ситуация има четири варианта на действие, в зависимост от това кой бутон си натиснал, а функциите на бутоните се променят и в зависимост от обекта, върху който се прилага действието.

В началото двамата герои ще са разделени. Джордж лети с чартърен полет от Австралия, докато Нико се забърква с човека разгадал ръкописа в Париж. За да се убедиш, че магията на класическите куестове се е върнала, ще ти разкажа първата загадка за Джордж. Той и австралийския му пилот, любител на пийването, летят над Конго, но самолета се поврежда и пада в джунглата. Пилотът е в безсъзнание, а ти трябва да откриеш бутилка бира и отварачка, да му влееш живителна глътка от кехлибарената течност, за да излезете с общи сили от самолета. Загадките естествено се усложняват с напредването на играта и доста от тях имат по няколко възможни начина да се преодолеят, а когато двамата герои се съберат, ще трябва да работят в екип за разрешаването им.

Графичната и звуковата презентация на едно съвременно приключение са много важни за да потопят играча в атмосферата и интересния сюжет. В Broken Sword 3 музикалното оформление ще зависи от случващото се на екрана, а като добавим кинематографичните светлинни ефекти, играта на сенките и комиксовия дух на моделиране на персонажите и околната среда, то залепянето задълго пред играта е гарантирано. Всъщност това май ще е първият триизмерен куест, който ще изглежда не по-зле от двумерните си предшественици като графика и анимация. Broken Sword: The Sleeping Dragon е една от малкото надежди за наистина качествено приключение тази година. Когато играта излезе, не пропускай този рядък шанс.

Влади Юлианов

DRAGONBALL Z: BUDOKAI 2

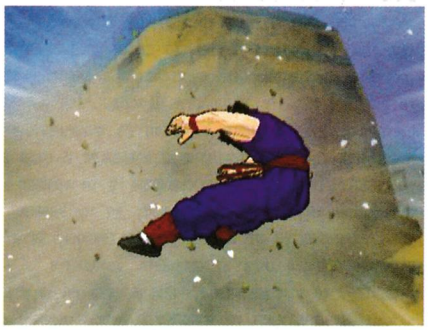
|Формат: PS2 |Производител: Bandai Interactive |Издател: Atari |Излиза: 14.11.2003

Не винаги създателите на видео-игри разчитат на уникална графика и кефещ геймплей на своите отрочета, за да понапълнят със "сухо" своите дисаги. Понякога хитреците (каквито безспорно са големите в тази сфера от развлекателния бизнес) търсят възможно най-преките пътища към сърцата и джобовете на геймърите. Това става чрез ползването на запазени развлекателни марки, които са гаранция за успех на техния продукт. Enter The Matrix, една пренаселена от буболечки, сбъгясана игра, продаде милиони копия. В другата крайност е Star Wars: KOTOR, която засрамва някои недолюбвани серии от филмовата сага. Вероятно някъде между тях ще се курдиса и новото творение на момците от Atari -- DBZ: Budokai 2. Играта, която е запланувана да "фрасне щандовете" някъде в началото на декември, още отсега е обект на много похвали и критики. Време е и ние от Neo да я поанализираме, барем се домогнем до бленуваните от мало и голямо драконови сфери (топки звучи леко грубо).

DBZ: Budokai 2 е втората игра от едноименната поредица на Atari, смело експлоатираща ултра-популярната и също толкова едноименна anime поредица. Dragon Ball Z бе разгледана в първия брой на списанието, а играта DBZ: Budokai я пропуснахме, защото като печени ясновидци решихме, че ще се пише за втората геймка от поредицата, която Atari със сигурност ще направят.

Историята на игрите, правени по Dragon Ball Z, е дълга, затова ще акцентирам на основното: anime-то е бойно, но доста нереално, поради което и игрите с героите от него са тупалки, но доста нереални. Характерното за битките е това, че скокът липсва, а снишаване също няма. За сметка на това бойците се реят като волни гарги из небесата и се пуцат с енергийни заряди и кълбета, а отблизо се млатят с мълниеносни серии от удари. Budokai 2 ни предлага геймплея от първия Budokai, който не бе особено радушно приет от геймърите. Atari заявиха, че играта е предназначена за феновете на anime-то и насочиха усилията си в предлаганото от играта количество: повече герои (общо 34, сред които е и любимецът ми Majin Buu, в трите си форми на великолепие), повече режими на игра, по-голяма кинематографичност и по-солидна хореография на боя, както и още по-хитро пипната cel-shading графика.

От тънкостите на геймплея най-забавно е правенето на специфичните за различните герои special moves. За хипер-разрушителна атака (доколкото успях да схвана) въртиш аналога с най-голямата бързина, на която си способен. Приятелчето ти се опитва да отрази тази твоя атака по същия начин. Индикатор на екрана показва кой от вас двамата е по-умелият "въртач на аналога", следва кефеща кът-сцена, която, ако атакуващият е бил по-бърз, нагледно показва защо не трябва да си играеш с енергийни кълба. Тук е мястото да вмъкна, че арените са доста чупливи и както в anime-то, пораженията при един замаян и неконтролируемо летящ боец са грандиозни. Апетитно звучи и възможността да сливаш два героя в един (fusion), и отново както става в anime-то: да абсорбираш понатупан противник. А, да, да не пропусна целта на заниманието (вургала): трябва да откриеш седемте драконови топки преди врага, героят ти ще се изпраща в различни локации, където ще се засича с други бойци и ще следват величествени кютеци. Предвиден е бонус за притежателите на първата игра, които ще могат да заредят своя save от нея и по този начин да се порадват на допълнителни екстри.

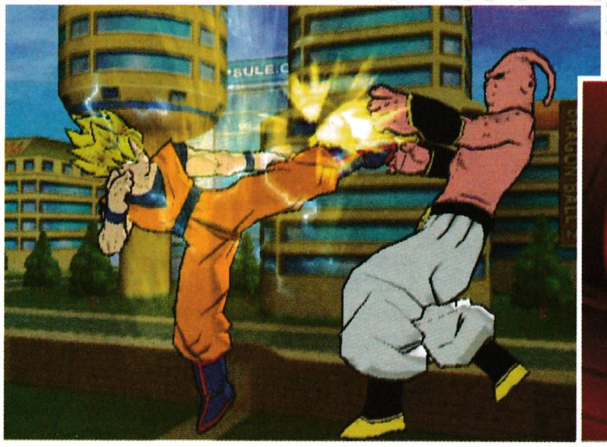


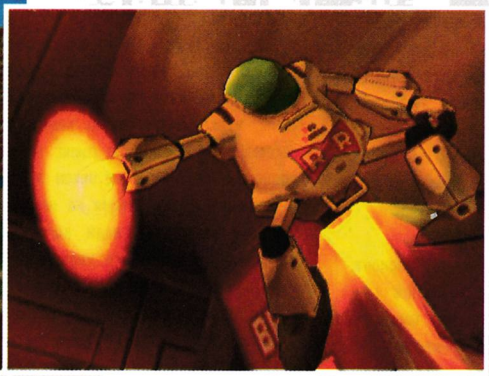
Характерното за битките е това, че скокът липсва, а снишаване също няма.

Графиката и в Budokai 2 е майсторски cel-shading, за което акъл е давал самият Akira Toriyama. Подобно на развитието в графиката на anime-то, в Budokai 2 се залага на характерното за Toriyama поставяне на сенките, с което се цели да се увеличи дълбочината на изображението. Това "Toriyama shading" е основното подобрение в графиката спрямо първата игра, и с което най-много се гордее Atari. В техническо отношение графиката не е кой знае какво, но на художествено равнище наистина има какво да се види.

За гласовете на персонажите са се погрижили лично озвучителите от anime-то, което според мен е сериозен плюс за играта в този раздел. Спомняш ли си мелодиите от Dragon Ball Z? Е, в Budokai 2 те са почти същите, не ти се набиват в ушите и не ти отклоняват вниманието от твоята основна дейност: изтупването на прахта от дрешките на противниците ти.

В крайна сметка, още преди да излезе Budokai 2, вече знам на кого да я препоръчам. То и без това мнозинството от огромната бройка фенове на Dragon Ball Z са почитатели и на биткаджийския жанр... Ако обаче си от малцинството, което недолюбва това anime, но обича тупалките, Budokai 2 не е най-подходящата игра за теб. По-добре завърти зоркия си поглед в друга посока: към Soul Calibur 2, примерно.





Боян Боянов

ИНВАЗИЯТА ЗАПОЧВА...

...БЪДИ ГОТОВ!

ufo aftermath

ALTAR INTERACTIVE

КОМПЮТЪРЕН СВЯТ

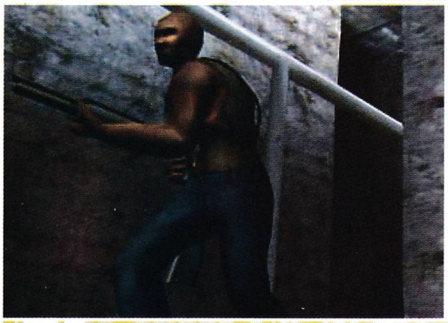
CENEGA

© 2003 CENEGA Publishing. Developed by ALTAR Interactive. All rights reserved. Компютърен Свят е заявена търговска марка на Медийна къща ЕООД дистрибуторът на CENEGA за България. www.pcStore.com - Българският Интернет Магазин. www.ufoaftermath.com

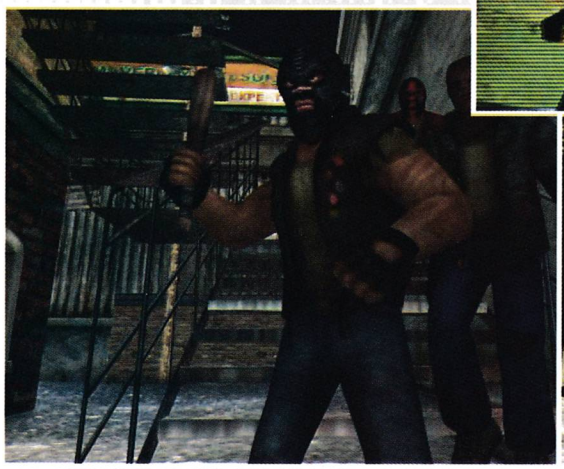
MANHUNT

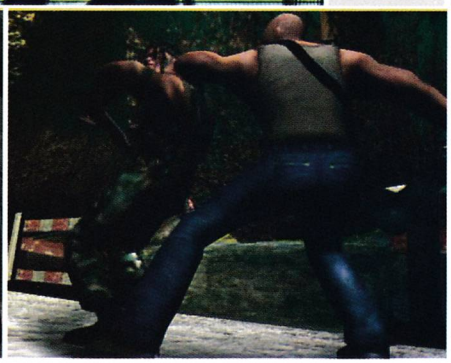
|Формат: PS2 |Производител: Rockstar North |Издател: Take 2 |Излиза: 21.11.2003

От три години в потайните, строгосекретни и денонощно охранявани лаборатории на извратените мозъци от Rockstar North се забърква ново заглавие. Играта, която отива много по-далеч от ултра-популярната гангстерска поредица на Rockstar, Grand Theft Auto, е поверена на друг екип. Изтичащата информация за Manhunt ме кара да смятам, че тези момчета са не по-малко талантливи, а самата геймка няма да е клонирано, атакуващо GTA, а нещо доста по-подходящ о за извратеняци, желаещи да се вживеят в ролята на един популярен перко, известен английски изкормвач на проститутки отпреди два века. Ето за какво става дума в Manhunt...



Страхът и параноята се превръщат в неизменна част от тази псевдо- действителност.





Голяма ми е загадка дали ми е приятно да се запозная с някой, но все пак, името ми е James Earl Cash, настоящ пътник към отвъдното. И едва ли моята дестинация е Рая, след като мястото ми е опасано с каиши и леко електрифицирано. Ченгето до мен се хили, а аз мислено го асоциирам с извратена стюардеса, опряла дулото на "калашник" в слепоочието ми и любезно подканяща ме да заема своето място. Все пак, предстои ми дълго пътуване -- осъден съм на смърт на ел-стола, не за друго. Я, то пък взе, че ми провървя -- решиха да икономисат ток и да ме приспят завинаги с инжекция.

Боцването ме разтресе като парцалена кукла, последва пълен мрак и реших, че най-после съм пукнал и съм се пренесъл в един по-добър свят. Окрилен от тази мисъл, почнах да се извисявам и аха-аха да запея "I believe I can fly", един строг, настоятелен глас промърмори нещо в ухото ми. Егати, тоя пък кво иска в толкова неподходящ момент?

Отворих очи и като обходих с поглед обстановката около мен (моя проекто-труп) реших, че или съм в Ада, или във възможно най-извратеното място на земята. Е, все пак не бях запокитен тук без нищо -- имах слушалка в ухото и онзи глас отпреди отново ми проговори с тиха лудост. Добре съм дошъл в Carcer City, "град" с доста по-малки размери от Vice-а, но също толкова забавен. Много забавно, ако в представите ти за забава се включват откачалник да ти дудне в ухото, че следи всяка твоя стъпка и се кефи на подвизите ти, камери, разположени под път и над път и следящи само теб и веселяшките банди, наети да кръстосват града за главата ти. Леле, струва ми се, че собствената ми сянка замахва с бухалка към мен!

Нямах много време да умувам над самоличността на извратеното хахо, гордо назоваващо се "Директора". Дали бе някой ултра-милионер-ненормалник, Големият брат или самият дявол хич не ме ебаваше и в този момент не ми се включваше в сметките. Цел номер едно: да оцелея в града, в който всяко шаващо нещо се стремеше да ми гепи живота. Колкото и печен пич да бях, пост-апокалиптичната атмосфера ми сви сърмите. Вместо с пушка-помп а в ръка да вървя и да пуцам като колегата Vercetti, непрекъснато трябва да се спотайвам в сенките с бухалка или с назъбена стъклария в ръка. Страхът и параноята се превръщат в неизменна част от тази псевдо-действителност. Все пак не държах да пробвам дали наистина ще пукна, ако ме набарат... Някой ме следва непрекъснато!

Директорът иска да се кефи, а кефът е да наблюдава смъртта, моята или на някой от наетите главорези. Какво пък, няма да им се дам лесно -- разполагам с радар, който улавя движението на всеки убиец. Ако се движи -- жълта стрелка, ако се движи и ме търси -- оранжева, ако се движи и ме е видял -- червена. Ако не се движи, а се спотайва някъде с брадва или нещо друго в ръце, проблемът, че не съм го видял ще си е изцяло мой. Нещо изтрака зад мен!

Най-добър приятел е мрака, най-лош враг -- всичко останало. Затова трябва да се науча да използвам и най-малката възможност да ликвидирам поредния "Търся да взема главата на James Earl Cash" тип. Ей онзи поизстинал труп на няколко метра зад мен принадлежеше на психопат от бандата на "смайлитата". Тарикатът носеше ухилено Smiley на физиономията си, а аз успях да го подмамя да се отдели от колегите си и го издебнах отзад. Някой... аааа!

Това е Manhunt -- извратен екшън със stealth елементи от трето лице. Лицето на параноичен (със или без основание) осъден на смърт пандизчия, който иска някак си да запази живота си в анти-утопичния град Carcer City. Или вече го е изгубил? Няма масови кланета, няма Рамбо, Commando, Predator и простотии от сорта. Има подскачане при най-малкия звук, има С.Т.Р.А.Х. Убийството на който и да е се възнаграждава с брутална къ т-сцена: колкото по-продължително е убиването, толкова по-размазващ а е къ т-сцената . И това -- за извратената наслада на тайнствения Директор. Или за твоята?

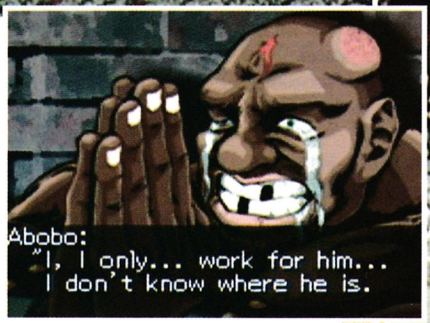
За графката на играта е използвана последната версия на енджина Renderware (GTA). Моделите на персонажите в Manhunt са по-детайлни, текстурите са по-засукани. Все пак Carcer City е по-малъ к и по-мрачен от мравуняка Vice City.

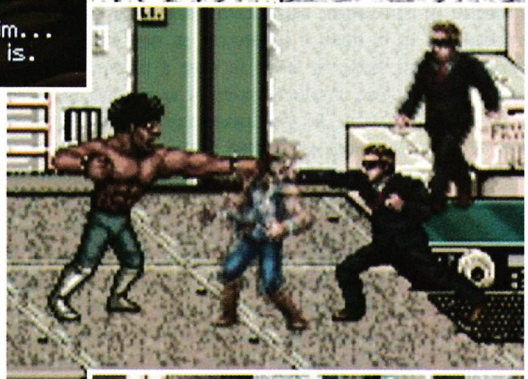
Боян Боянов

DOUBLE DRAGON ADVANCE

|Формат: GBA |Производител: Atlus |Издател: Atlus |Излиза: 18.11.2003

Пичът-каратист с "оригиналното" име Billy Lee вика на помощ своя брат и близнак по бойни умения Jimmy Lee.





Double Dragon! Като чуя името на тази велика аркадна beat 'em up класика на Techno, пръстите ми започват да треперят, косата ми настръхва, а очите ми се втренчват в нищото. И явно аз не съм единствения -- когато се разчу, че ще се прави римейк на шедьовъра, в редакцията си спретнахме един Royal Rumble. Наградата -- победителят пише preview на Double Dragon! Аз не участвах във вургала, но с малко stealth и много мерак се вредих да пиша preview-то. Още замаян от този брутален успех, ще се опитам да зарибя възможно най-много читатели за каузата на една от най-добрите 2D beat 'em up игри.

Какво ли ще ти хрумне, когато ти кажа, че с благородната задача са се заели момците от Atlus? Ако чуваш тази фирма за първи път, позволи ми да пообогатя геймърската ти култура -- Atlus са известни най-вече със своите конзолни RPG-та и RPS-и. От всички изнесени за пресата материали се разбира, че японците не се стремят нагло да припечелят на гърба на самата игра, а сериозно са се заели да й вдъхнат втори живот.

Историята (ако си пропуснал оригиналната Double Dragon) се върти около поредната виртуална Хубава Елена (в случая Marian) -- гаджето на корав, захитрял в бойните изкуства бабанка, което е фраснато в стомаха и грабнато като чувал с картофи от един бандюга и впоследствие отвлечено от цяла сюрия такива (известни като Black Warriors). Пичът-каратист с "оригиналното" име Billy Lee вика на помощ своя брат и близнак по бойни умения Jimmy Lee. Повече известни в нашите геймърски среди като "синия и червения", братята Lee подпукват орди от улични тарикати, гангстери и биячи. По пътя към заветната цел -- освобождаването на маето, двете момчета не подбират средствата, а историята, разбира се, остава на заден план, при това по-заден и от най-задния, който можеш да си представиш.

Най-важният елемент на всяка beat 'em up игра е арсеналът от бойни техники, с които да се унищожават криминално-проявените тълпи. В това отношение римейкът на Double Dragon има с какво да се похвали: присъстват всички техники от първата Double Dragon, както и част от добавените финтове в следващите Double Dragon игри, които обаче не придобиха култовия статус на първата геймка. Lee Bros разполагат с възможно най-якия трик, който се среща в заглавията от жанра: грабване и навеждане на противника към теб, след което му забиваш няколко яки колена в чутурата (особено ефектно е озвучаването -- все едно трошиш тухли). Налице са забиването на глава, "изгряващото", както и ударът с лакът, без който бе почти невъзможно да се превърти оригиналната игра. Atlus са допълнили уменията на нашите хора с изгряващия ъперкът от следващите Double Dragon игри, който става след приземяване след скок и изпраща противника високо в небесата. И още -- най-после ще може да се засилваме (два пъти наляво или надясно с "кръстачката")! В Double Dragon можеше да грабнеш някой зарязан или изпуснат инструмент и с него да налагаш враговете. В Double Dragon Advance ще можеш да си служиш с митичната бухалка, свистящия камшик, стъкления амбалаж, варелите и камънаците, а и ще имаш още няколко коза в ръкава: нунчаку, тонфа и може би още нещо. Непрекъснатият тупаник ще се разнообразява от добавени кът-сцени, в които се подхвърлят тарикатски реплики. За капак Atlus ни обещават нови врагове, както и няколко нови локации. Други допълнителни екстри, които си струва да отбележа, са Survival Mode и възможността да играеш с двамата братя едновременно (млатиш с единия, после го зарязваш и почваш да млатиш с другия).

Графично Double Dragon Advance изглежда задоволително добре за възможностите на GBA, спрайтовете са леко пипнати, така че да не се губи атмосферата от оригиналната игра. За музиката все още се знае твърде малко, но аз смятам, че Atlus няма да се посрамят. Относно звуковете се надявам брутално "джигш!джигш!", идващо от спирането на твоето коляно в кофата на някой от лошите, да не се променя и на йота!

Все още има доста време до окончателното завършване на играта. Понастоящем като пусков сезон се очертава зимата. През това време можеш да разцъкваш единствения читав beat 'em up за GBA – Final Fight One на Capcom и да се облизваш в очакване на новите стари улични подвизи на Billy & Jimmy Lee.

Боян Боянов

ULTIMA ONLINE

Сибрис Носферату отвори очи. Стана и се протегна, но още виждаше образи от този странен сън. Напоследък го сънуваше доста често. Странно облечени хора, седящи пред още по-странни машини със светещи стъкла отпред. Хората движеха настървено два плоски камъка, с които явно контролираха тези уреди. И някак си знаеше, че сънят е ситуиран в един нереален и фантастичен свят. Свят без ужасите на войната, без страховити тролове и етини, без зли дракони и без Повелители на Злото. И най-вече свят без подлите чародейства на магьосниците. Сибрис помечта за кратко, но бе наясно, че подобен свят не съществува, и дори самата идея за него е толкова фантасмагорична, че който чуеше за нещо подобно щеше да бъде искрено развеселен. Реши, че няма смисъл да си губи времето с детинщини, навлече валоритната си ризница (Беше спестявала дълго за броня и оръжие от редкия метал, но най-накрая ги имаше.) и вдигна от ъгъла късото копие. Трябваше да се срещне с мага Мишра за да уговори членството си в новата гилдия и да даде една солидна сума за построяването на достойна сграда за тази гилдия. Солидна, поне според нейните разбирания. Беше чувала, че някои магьосници, ковачи и кожари имат милиони жълтици, но самата тя никога не бе разполагала с повече от 200000.

Мишра се оказа едър мъж с дълга бяла брада и коса. Бързо уговориха условностите, и скоро Сибрис Носферату беше горд носител на титлата Исур Носферату, означаващо "Потомък на Носферату", в гилдията на Пазителите на Равновесието (КоВ). След унищожаването на клана Носферату трябваше сама да се справя с трудностите, да крие самоличността си и да се обучава в древния занаят на ловеца на глави и наемния убиец. Затова и бе станала по-скоро боец, отколкото тихата и смъртоносна сянка, която трябваше да бъде един Носферату. Но вече имаше подкрепата на останалите членове на гилдията и не се налагаше да се крие! Светът щеше да трепери под стъпките й.

След изричането на клетвите незнайно от къде се появиха четирима от по-видните членове на гилдията. Явно бяха използвали магична руна за пътуване, защото новините, които носеха не можеха да чакат. Риктор, древният дракон -- повелител на злото отново се е надигнал в Изгубените Земи! За няколко минути всички членове на гилдията бяха уведомени по телепатичен път, и бе организирана среща пред Първата Банка на Британия. Всички се пръснаха, отиваха при предпочитаните от тях ковачи и кожари за поправка на бронте, очертаваше се тежък бой. Понеже Сибрис имаше почти нова ризница, единственото което оставаше да направи бе да се запаси с провизии, както и да си намери ездитно животно, за предпочитане по-бързо от кон. Слава богу, пред банката (обичайното място за срещи или за безцелно кисене) имаше един човек с вид на опитомител, който предлагаше наскоро уловени щраусоподобни птици.

- Малко са буйни – каза, – затова ще ти взема само 1000 жълтици за един.

Цената си беше пладнешки обир, но Сибрис бързаше. По-късно щеше да се разправи с наглия горянин.

Понеже нямаше какво да прави, реши да разгледа таблото за обяви, можеше да изскочи нещо. Не, нямаше нищо. Някой си търсеше силни магове, за да повиши устойчивостта си към магии, друг продаваше вълшебен пръстен полезен за ковач, един пък пространно възхваляваше своята гилдия. Нагло пале, помисли си Носферату, ще трябва да му дам един урок. Като цяло таблото беше празно.

Броени минути преди срещата от нищото се изсипа една особено знаменателна за Сибрис Носферату личност. Лорд Севастократор я забеляза в същия момент и посегна към меча си. После паладинът спря погледа си на няколко войника на градската стража в лъскави ризници и отдръпна ръка от оръжието си.

- Що дириш тук, жено!?! -- попита, с присъщия му помпозен маниер.

- Не съм длъжна да ти давам обяснения, паладине. -- отвърна предизвикателно

Носферату, и го изгледа с присвити очи, -- но ако искаш нека излезем извън стената на града, може би ще успееш да ме накараш да ти отговоря, преди да съм разпиляла добродетелните ти чръвца в прахта!

- Много добре знаеш, че нямаш шанс в честен двубой, зла жено! Но... Защо носиш цветовете на моята гилдия!? Отговаряй! -- изрева лордът.

Преди Носферату да може да отговори подобаващо, пространството пред нея се усука и разтвори в син овален прозорец, през който пристъпи Мишра и останалите членове на неголямата гилдия.

- Време е! -- каза магьосникът. -- Не искаме някой друг да победи Риктор и поданиците му и да обере славата и плячката, нали? До Изгубените Земи не мога да отворя врата, нито мога да маркирам руна за пътуване. Ще направя портал до Муунглоу, магьоническия град. там има древен магичен камък за транспорт, свързан с подобен в един от двата града в Изгубените земи -- Папуа. От там ще вземем кораб до острова на Огненото подземие. В джунглите на острова хората-гущери вече са започнали призоваването на своя водач и идол -- Риктор.

- Ще ги разбием отново! -- изрева едър мъж от гилдията въоръжен с тежка брадва. Май му викаха Кмета, реши Сибрис.

Пътуването мина бързо и скоро всички слязоха на острова, пристъпвайки внимателно.

- Пази гърба ми, Носферату и аз ще пазя твоя. Риктор е по-важен. -- заяви Севастократор и явно сметна разговора за приключен. Засега Сибрис нямаше нищо против. Навлязоха в джунглата и напредваха бавно, когато до тях достигна шумът от битка. Затичаха се напред и излязоха на обширна поляна. В средата се издигаше плосък олтар отрупан с черепи. Върху олтара имаше над 10 горящи свещи, още 6 щяха да се запалят, преди Риктор да се появи. Битката явно кипеше с пълна сила, а и бе продължила доста време. Четирима приключенци бяха успели да се справят с хората-гущери, ала сега изнемогваха под магическите атаки на змиеподобните офидианци. Сибрис и събратята им без колебание се хвърлиха на помощ и изтласкаха злите същества към джунглата. Ала те сякаш нямаха край и единственото, което спаси приключенците от смърт беше навременната поява на още неколцина война откъм брега, явно и те бяха ползвали лодка. Започнаха да се появяват и дракони, много дракони. Боят кипя няколко часа, когато изведнъж спряха да се появяват нови влечуги. Всички обърнаха погледи към олтара. Кърваво червен, два пъти по-голям от който и да било дракон, Риктор ги гледаше със злост! Силния вик на авантюристите заглуши драконовия рев. Всички се втурнаха към червения гигант, заобиколиха го, мятаха стрели и магии, удряха и сечаха. Риктор изрева от болка, главата му се устреми към Сибрис и тя бе почти прехапана на две. Тялото и лежеше в краката и, трябваше да си намери мощен маг, който да и върне плътта. Мишра вече бе започнал да прави заклинанието за възкресение малко по-настрани от боя. От безплътен призрак Сибрис Носферату отново се превърна в млада жена и се втурна към разкъсания си труп, грабна копието и навлече ризницата. Излекува се с войнска магия (колкото и да презираше паладините, трябваше да признае, че вълшебствата им са полезни) и отново се хвърли в мелето. Риктор кървеше силно и едва се съпротивляваше. С последен рев червеният гигант се строполи на земята, ала малко след наго и Джак, силният войн с алебардата, допринесъл толкова много за победата издъхна от отровата на огромното влечуго. В този момент пред очите на Сибрис се мерна картина от странния сън...

- Петре, каква си ламяааа!!!! -- извиках от компютъра си -- Риктор още не е паднал на земята и ти вече си му взел черепа! Аз за това време нямаше да мога да погледна какво има в трупа! Да не говорим, че успя и да умреш.

- Цехо, мълчи и ме луутвай веднага, щото ако загубя тоя череп и валоритната си броня ще умра! Я виж, взел ли съм Пауър Скрол?

- Взел си! Provocation 110, моя е Discordance 110.

В разговора се намеси и Мартин (Севастократора):

- Нагуши ли се, свиньоооо!?! Кога те реснаха, кога удари не знам, ама ти е дало!

Луутнал трупа на Пешо пея:

- Кой сега е номер едноооооо... А! ЛоД гилдията довтасаха! Гоуста ги е викнал, аре да го пречукаме и да му оберем скрола, ако е взел!

- Цехо мълчи и се хайдвай, за кво си го дигал тоя скил! Ако сеа те убият и ти вземат черепа и свитъците не знам к'во ща направя!

- Ти на кого ше говориш така бе!?!? На ЕЛДЪР фенсъра Сибрис Носферату ли бре!?! Я скачай от джобите! Ама после, чакай първо да се хайдна!

- Малеее, ако знаете кво става пред банката! ЛоД и някаква друга гилдия се бият в града, явно са във война и стражите не ги закачат. А освен това Лод имат хора на всички изходи. Внимавайте за черепа, току виж са ви убили или окрали!

- Черепа е важен да, ама за кво са ни тия скролове??? Бард да имахме познат да му ги дадем, ама ся кой ще развива бард?

- Абе, остави ги в сградата на гилдията, ако някой ги иска ще се обади и ще му ги дадем.

- А ми хубаво... Ъъъ, и освен това, "Коои сега е номер еднооооооооо... Т'ва м'че е пиянка!" -- продължавам еуфорично да цитирам Бичето...

Това е сбито описание на събитията от преди две вечери на един от двата български Ултима Онлайн сървъра. Сигурно някога ви се е искало да пробвате сами какво е това MMORPG (Massive Multyplayer Online RPG), но телекомуникационната реалност в милата ни родина не го позволяваше. Трябваше да мине време, кабелният Интернет достъп да измести дайъл-ъп- а почти навсякъде, за да стане желанието действителност. За тези от вас, които още не знаят, MMORPG е мрежово базирана ролева игра, която се играе основно в Интернет. Представете си един огромен игрален свят, неколцина NPC-та във всеки един от множеството големи градове в играта и останалото население съставено единствено от играчи. И то не само войни, магове, крадци и прочее приключенска паплач, но и ковачи, дървари, рибари, готвачи, кожари, алхимици, писари, миньори, сутеньори, ъъъ... да. Вярвам представяте си мащабите на термина "интеракция" в една такава игра. Е, вече можете да се насладите лесно на една от най-известните подобни -- Ултима Онлайн. Вече над три месеца работи сървъра на компютърен клуб Матрицата, а от около месец и половина има и втори, на GameBG. Когато си инсталирате клиента (може да е двуизмерен или триизмерен, пробвайте и двата, за да видите кой ви допада повече),изберете сървър и стартирате играта, ще ви бъде даден избор на герой. Има 5 предварително изготвени класа, които са Войн, Паладин, Маг, Некромансер и Ковач. Освен това е предоставена възможност сами да разпределите стартовите показатели на героя си и да изберете начални умения.

Героят има три основни характеристики: Сила, Ловкост и Интелект, определящи съответно точките живот и нанасяните щети, стамината и скоростта на атака, мана точките на героя. Увеличаването на някой от тези три показателя става по най-логичния начин -- работа! Ако искате силен герой хванете меча и насечете този етин. Или по-добре хванете брадвата и насечете тези дърва, доста по тежък труд е. Същото се отнася и за добиването на руда и ковачеството. Напредналия ковач ще бъде много силен, крадеца – много ловък, а писаря – ужасно умен. Това не значи, че не можете да бутнете кирката в ръцете на магьосника си и да го пратите да изкопае няколко тона руда. Като се върне дори вие ще се изненадате колко е заякнал хилавият ви чародеец. 225 е максималният сбор на статистиките ви, като всяка от тях има горна граница от 125 точки. Има начини да се надскочи тази граница, но е изключително трудно, почти невъзможно за постигане.

В Ултима Онлайн не вдигате нива на опит, както в повечето ролеви игри. Имате на разположение 52 умения, които може да научите до някаква степен (30 точки) от NPC-тата в града, но по-нататък ще трябва да ги развивате с практика. Войнът се бие, мечкаря ходи в гората за да опитомява мечки, хлебаря пече сладки и т.н. Обикновено максимумът на всички умения е 100 точки, при постигането на които получавате титлата Grandmaster в даденото умение. Champions of Evil, обаче дават специални Power Scrolls на 12 човека, които са ги ударили, като с тези свитъци увеличавате максимума на съответното умение на 110, 115 или 120 точки. И това е абсолютния максимум, легендарно постижение. Каквото и да правите, обаче не можете да вдигнете сбора на уменията си над 700, така че не можете да сте "специалисти по всичко".

Ключовата дума е "свобода". Можете да сте какъвто поискате, да сечете дърва по цял ден, да продавате материала и да обзавеждате къщата си. Да нападнете кротките ковачи, докато добиват руда , и да им вземете кюлчетата Валорит и Агапит (двата най-ценни метали за коване на брони и оръжие.) Единственото ограничение е въображението ви. И доста грозноватата графика, както и нелесния за усвояване интерфейс. Но това са бели кахъри, на фона на възможностите, които играта предлага.Основете си гилдия, окрадете пръстените на маговете, опитомете древния дракон, дремещ в долните пещери на Дестард...но няма да се справите сам. Сам човек в света на Ултима е обречен. Сработвайте се в добре комбинирани групи, понеже повечето лошковци ще ви напляскат както си искат, колкото и да сте силен. Те просто не са хора. Буквално.

От двата функциониращи сървъра, този на Матрицата е почти завършен, липсват само някои от куестовете и някой минимални подробности, освен това често се събират над 120 човека от 250 максимум. Докато другия сървър не е напълно населен с противници и NPC-та и има много малко играещи хора, около 20-30 души. Той е подходящ за да развиете бързо и да изпробвате тип герой, с какъвто досега не сте играли, понеже там уменията се увеличават твърде лесно.

Цветан Нанов

NOKIA N-GAGE

Да твърдиш, че Game Boy Advance не е най-добрата ръчна конзола в момента е все едно да пропагандираш, че не много по-големият му батко, GameCube има по-голяма продаваемост от PlayStation 2. Факт е, че от времето на Game Gear (Sega), семейство Game Boy не са имали сериозен конкурент, който да издържи повече от една година на безспирното темпо, което налага малкото "момченце" на Nintendo. Факторите за превръщането в абсолютна доминираща сила на Game Boy сериите не са един и два, но основният е неналичието на действително голям електронен гигант, който да има ресурсите да вложи сума, която освен да припокрие производствените разходи на машинката, ще трябва да се погрижи и за добрата реклама на продукта, която в днешно време е основното правило, към което трябва да се придържа стриктно даденият производител, ако иска предложеното от него творение да има някакъв, та дори и частичен успех.

Е, всичко си има край и необезпокоявания крал на ръчната конзолна сцена скоро ще си има не един, а двама мощни противници и докато PSP на Sony е все още твърде далеч във времето, то N-Gage на един от най-големите производители на клетъчни телефони в света, Nokia, е пред стартиране на своят нов "телефон", който всъщност е нещо много повече от обикновените клетъчни апарати, които се продават под път и над път дори в родна България. В този брой ще ви запознаем именно с тази нова, предстояща да излезе съвсем скоро на пазара, нова играчка на финландският гигант.

Клетъчен телефон или ръчна конзола?

Първото нещо, с което задължително ще започнем е изясняването на въпроса, дали N-Gag е е ръчна конзолна платформа, която може да се ползва и като GSM, или е клетъчен телефон, на който могат да се играят малко по-красиви игри? Нашият отговор е -- нещо повече и от двете! Би било безумие, ако Nokia бе хвърлила ръкавица на ултра популярния GBA с машинка, на която могат да се играят само игри, затова финландците са натъпкали N-Gag е с екстри до козирката, които да оправдаят и доста по-солената цена на продукта си от тази на GBA. Всъщност новият продукт на Nokia е насочен повече към този, който търси не само игровото забавление в своята портативна конзола -- както и големите конзолни платформи служат на своя собственик като нещо повече от обикновена машинка, на която могат да се играят игри, така и N-Gage ще предложи на купувачите допълнения, които ще я отдалечат много от Game Boy Advance. Просвирване на MP3, истинска 3D графика, Bluetooth и всичко най-модерно, което предлагат сегашното поколение мобилни телефони ще бъдат само част от екстрите, които ще предложи N- Gage.

Цена, разпространение и допълнителни възможности.

Първоначалната цена на машинката няма да бъде никак ниска - 300 евро на европейският пазар, която цена е доста по-висока от тази на GBA, но абсолютно нормална на базата на новоизлизащите телефони. По този начин, N-Gage ще попадне в полезрението на два различни пазара -- този на мобилните телефони, както и на ръчния конзолен такъв. Взимайки в предвид парите, за които ще се продава новата ръчна конзола, става ясно, че основната аудитория, към която се цели Nokia е хора с малко по-високи финансови постъпления, което донякъде може да ограничи първоначалните продажби на N-Gage. Има голяма вероятност обаче, ако машинката бъде

закупена от някой мобилен оператор, цената й да бъде по-ниска или взета на изплащане, да направи по-лека задачата на потенциалният купувач, който няма заделена първоначалната сума.

Друг много важен плюс за новият мъник ще бъде поддръжката на bluetooth технологията. Необходимостта от кабел, който отваряше вратите на мултиплейър възможностите при ръчните конзоли досега вече не е от първостепенно значение -- вградената безжичната технология ще позволи на Иванчо и Петъо да разцъкват любимите си игри без да е наложително да се събират в дома на единия от двамата. Забрави за ограничението, наложено от свързващия кабел или шмекерите, които по-слабият играч може да използва.

Производители, софтуер и всичко останало.

Мисля, стана ясно, че откъм екстри, N-Gage ще бъде върхът на сладоледа, ако целиш закупуването на ръчна конзола. По-важният проблем за решаване от страна на Nokia е този, как да направят своята машинка конкурентно способна на GBA по отношения на игралния софтуер, защото всеки знае, че не хардуерните характеристики правят една конзола добра, а именно качествените заглавия са предпоставката за успех. За осигуряването на добра софтуерна поддръжка на N-Gage, Nokia са привлекли едни от най-добрите производители на развлекателен софтуер -- THQ, Eidos, Sega, Taito, Activision, както и Electronic Arts разработват софтуер за конзолата, а според Nokia това е само първоначалния списък от известни дивелопъри, които ще работят за доброто бъдеще на N-Gage.

В каталога на официално обявените заглавия досега прави впечатление името на Tomb Raider -- играта ще бъде конверсия от оригинала (плюс 3 нови нива), покорил навремето сърцата на PSone, Saturn и PC притежателите и по всичко изглежда, че няма да изглежда по-зле от своя първообраз или казано с други думи, пълната 3D графика при ръчните конзолни платформи ще бъде факт! Sonic също ще опита да покори нови територии с ексклузивния Sonic N, който всъщност обаче е конверсия от Sonic Advance 2 за GBA. Оригиналният Tony Hawk's Pro Skater за PSone също ще има N-Gage изява, при това в пълният си 3D блясък. Триизмерното платформено приключение Pandemonium направило дебют преди години за Saturn и Psone също бъде сред пусковите заглавия за конзолата. За любителите на First Person Shooter-ите, THQ подготвя версия за N-Gage на Red Faction. И преди някой да затропа с ръце по масата с настървен поглед и въпрос, къде са оригиналните заглавия, ще го успокоя, че самата Nokia ще сформира редица от собствени студия, които ще разработват ексклузивен софтуер за платформата. Един от първите официално обявени софтуерни продукти от финландския мобилен гигант е Pathway to Glory. Според Nokia, това заглавие, действието на което ще се развива по време на Втората световна война, щяло да изстиска до максимум графичните и мултиплейър възможности на N-Gage. Макар и все още да липсва каквато и да било медия или допълнителна информация за играта, историята показва, че first party заглавията са показател за възможностите на една платформа. Pathway to Glory е насрочена за първата половина на 2004.

В режим на игра, конзолата ще издържа до 4 часа, което не е никак много, но за разлика от GBA, необходимостта от закупуването на нови батерии веднага след като моментните са се изтощили в новия продукт на Nokia няма да бъде налице тъй като тази в N-Gage ще е на принципа на батериите, които се използват от клетъчните телефони, а именно такива, които могат да се презареждат. В нормален режим, батериите ще захранват мъника до 200 часа.

С излизането на N-Gage, Nokia също ще пусне онлайн сервиз, подобен на Xbox Live, който ще се нарича N-Gage Arena и на този етап ще бъде напълно безплатен. В него ще се влиза директно посредством конзолата, а самият той ще предложи възможност на потребителите да срещат други играчи, свалят допълнителни нива за своите игри, качват своите най-високи резултати постигнати на различни заглавия и т.н.

Премиерата на конзолата за сега е насрочена за 7 октомври тази година, като тя ще важи за целият свят. Все още не е уточнено по какъв начин ще бъде внесена у нас, но силно се надявам, че в скоро време и това ще бъде изяснено.

Ивайло Коралски

ОТ ПЪРВО ЛИЦЕ!

За какво се сещате, когато стане дума за триизмерни шутъри, в които виждате игралния свят през очите на екранното ви превъплъщение? Doom? Quake? Half-Life ? А знаете ли какви са корените на жанра? Кои са фирмите и личностите допринесли за зараждането и развитието му? С този материал ще се опитам да представя къде повече, къде по-малко известни факти за жанра-двигател на индустрията свързана с компютърните игри, която към момента си е един доста сериозен бизнес.

Като казвам жанр-двигател имам в предвид точно това. Точно благодарение на FPS-ите, PC се наложи като масова форма на интерактивно забавление наравно с телевизионните игрови приставки и аркадните машини. Огромния бизнес с графични ускорители започва с една приставка към видео контролера за подобряване визията на Quake. Пак Quake пък е първата игра с възможност да се играе онлайн и дефакто стартира онлайн манията, която в момента е основен коз на производителите на PC игри, а и основната част от геймърите вече предпочитат да играят в интернет срещу други хора или да се потапят в огромните светове на масивните онлайн игри.

Как започва всичко? По-младите геймъри вероятно не си спомнят фирмата, която има основна роля в зараждането и развитието на жанра. В края на 80-те Scott Miller създава Apogee с идеята да се подпомагат талантливите разработчици за да може игрите да станат техния начин на препитание. Въвеждането на shareware модела като маркетингова политика се оказва успешен ход. Така интереса към компютърните игри се покачва неимоверно, защото геймърите имат възможност да опитат по цели епизоди от дадена игра безплатно и ако я харесат да закупят следващите. Точно това прави компютърната платформа широко поле за изява на цяла плеяда от талантливи дизайнери и програмисти и естествено те не стоят със скръстени ръце. Част от младоците получили шанс под шапката на Apogee са Todd Replogle и George Broussard (хората стоящи зад Duke Nukem 1, 2 и 3D), John Carmack, John Romero и Tom Hall (естествено това са бъдещите id Software, които по онова време са група гаражни генийчета невярващи в успеха на shareware модела, но тотално разубедени от успеха на Commander Keen), Richard "Levelord" Gray (един от най-известните дизайнери на нива, който помним с работата му по Blood, Duke 3D, SiN, FAKK2) и т.н.

Но да се върнем на FPS-ите. През 1991 г. Scott Miller предлага на John Carmack да реализира идеята си за триизмерна игра. По това време id Software вече са сформирани, но са ангажирани с договор към друг издател и нямат време за проекта. Apogee обещават да поемат задължението към въпросния издател и да доразработят играта (ScubaVenture) като едновременно с това им предлагат солидна финансова подкрепа, виждайки огромния потенциал в една триизмерна игра от първо лице. После неусетно идва заветната дата -- 5 май 1992 г., деня в който бял свят вижда Wolfenstein 3-D, първия FPS (First Person Shooter). Нататък пътя е ясен. Щафетата поемат id, които покоряват връх след връх с всяка следваща своя игра. Макар Wolf3-D да е призната от всички критици като играта отговорна за префасонирането на цялата гейм индустрия, големият фурор идва с издаването на Doom на 10 Декември 1993 г. Невижданите до тогава технически достижения на тексасците комбинирани със спиращия дъха екшън, раздвижения дизайн на нивата, причудливите чудовища идващи директно от ада, смразяващото сърцата звуково оформление и LAN мултиплейъра (който до тогава естествено не е съществувал в друга игра) докарват Doom до статут на религия. И до ден днешен няма друга игра, която да е оказала толкова голямо влияние върху индустрията и върху геймърите като цяло. Всъщност в онези години (а и днес) думата "геймър" е неразривно свързана с думата "doom" и именно това е играта която поражда геймърската субкултура и геймърските общества.

През 1996 г. идва и Quake, чието огромно значение съм споменал в началото на материала. Това е и годината, в която започва и първата FPS война. Неочакваният претендент за лъвския пай геймърска обич идва от студията на старите ни познайници от Apogee (днес повече познати с името 3D Realms, по името на дивизията им за разработка на 3D игри). Въпреки, че е технически по-несъвършена и моделите са спрайтове вместо да са изградени от полигони, Duke Nukem 3D революционизира жанра със запомнящия се главен персонаж (Дюк заедно с Лара Крофт са от малкото игрови персонажи излезли извън рамките на геймърските общности и станали нарицателни в ежедневния живот) и високата степен на

реализъм и интерактивност на средата. Едва Duke 3D успява до някаква степен да заглуши Doom манията, а културните реплики на русия мачо ще се помнят още дълго време.

Препускайки напред във времето за малко щях да пропусна друг крайъгълен камък в индустрията. Raven Software и лицензирането на технология. Raven е компания

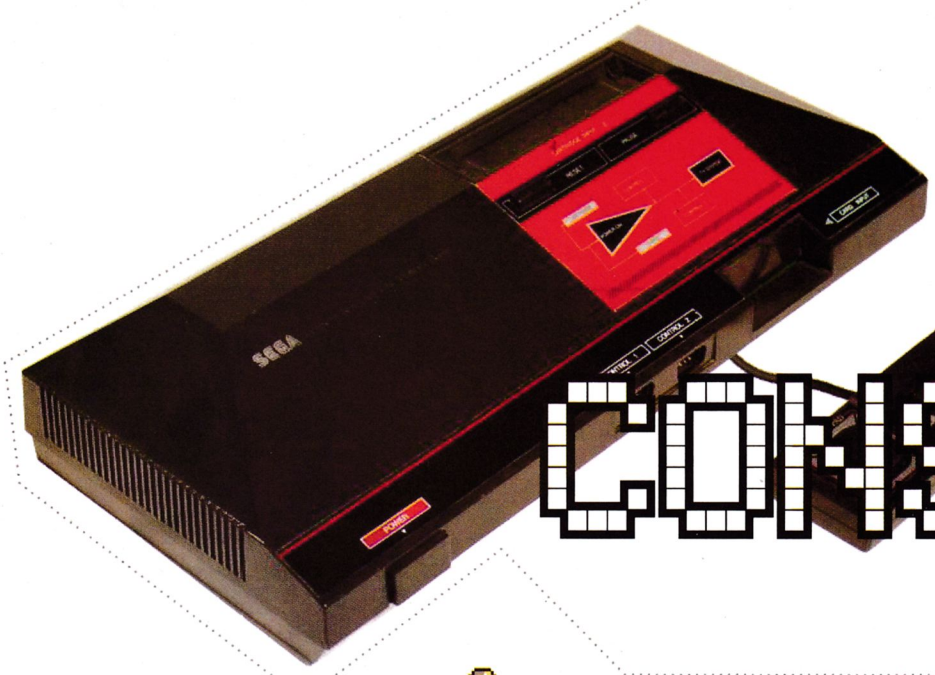
създадена от двамата братя художници Brian и Steve Raffel, които превръщат правенето на игри в изкуство. За повечето си игри те ползват енджините сътворени от John Carmack, като ги модифицират и подобряват според нуждите им. Така, премахвайки времето за разработка на нови технологии на тях им остава повече време да се съсредоточат върху самата концепция на играта и усъвършенстването на геймплея. С издаването през 94-а и 95-а г. на съответно Heretic и Hexen те превръщат съвършения Doom енджин в геймърски приказки. Трудовете им ще се запомнят с вниманието към детайла, прекрасния арт и усет към баланса в геймплея. От тук нататък с всеки нов енджин на Carmack ще изскачат и по няколко пристрастяващи Raven игри (Quake -> Hexen 2; Quake 2 -> Heretic 2, Soldier of Fortune; Quake3 -> Star Trek: Voyager Elite Force, SoF2, Jedi Outcast, Jedi Academy).

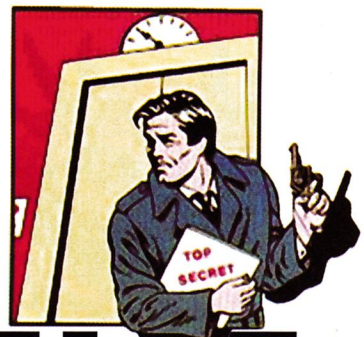
Лицензирането на енджини на id става масова практика и това води до появата на нови революционни заглавия. През ноември 1998 г. една никому неизвестна дотогава компания, основана от 100%-ови геймъри (Doom и Quake маняци), пуска на пазара следващата революционна стъпка в компютърните игри. Half-Life на Valve получава над 50 награди за игра на годината от различни издания по света, а PC Gamer (най-тиражираното PC списание) я обявява за най-добрата PC игра въобще. За Half-Life предполагам знаете доста. Студията занимаващи се единствено с id енджини са доста, но си заслужава да се спомене поне Ritual (последната спирка за сега на Levelord, автори на SiN, FAKK2, Elite Force 2).

1998-а остава в историята като златната година за FPS-ите. Тогава излиза и Unreal, която поставя Epic на сцената като новия играч в пазара на енджини, Ritual вадят SiN и нови стандарти в интерактивността, а легендите от Looking Glass създават новия жанр stealth FPS с Thief. През 99-а следва нова FPS битка, този път за онлайн господство, между Quake III и Unreal Tournament. Точно в разгара на противопоставянето на двамата големи и безкрайните фенски спорове обаче, се появява един непретенциозен мод за Half-Life, който разбива на пух и прах двамата си комерсиални събратя и се превръща в най-играния FPS в интернет. Двама души, познати сред мод

обществата като Gooseman и Cliffe, благодарение на чудесните инструменти предоставени безплатно от Valve на масите, създават мултиплейър ориентираната отборна тактическа модификация на Half-Life, наречена Counter-Strike. Играта събира толкова онлайн играчи още с бетите си, че в интернет и до сега не може да се наложи друг шутър. В момента, когато пиша статията, сървърите на Gamespy регистрират десет пъти повече играчи на CS отколкото на всички останали игри взети заедно. Това господство продължава вече три години и не му се вижда края. Аз лично се надявам достойния опонент да дойде при следващата стъпка в развитието на жанра -- Savage. Savage е едновременно FPS и RTS като никой от двата най-популярни компютърни жанрове не е пренебрегнат. За тази игра NeoGamer ще ви осведоми по-подробно в следващия брой, а аз оставям тази история на FPS-ите с отворен край защото тя все още предстои да се пише. Съвсем скоро ще излизат Half-Life 2, DOOM III и DeusEx 2, които претендират, че ще предефинират жанра отново. Дали това ще стане? Въпрос на време е да разберем.

Влади Юлианов





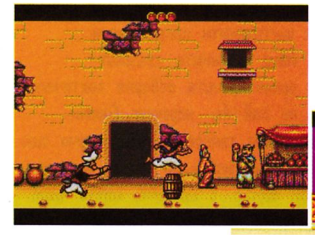
CONSOLE

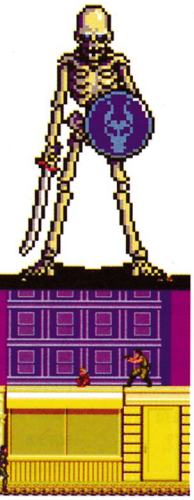
След историческия поглед върху Odysey, Arati 2600 и NES в предишния брой, в настоящият продължаваме прегледа на някои от по-популярните конзоли видели бял свят и добили някаква известност сред масите.

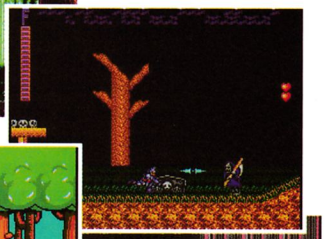
Master System

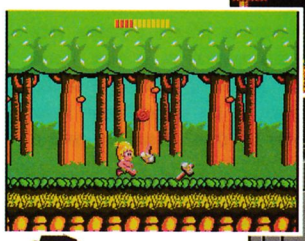
За да може да се противопостави на Nintendo в Япония, през 1984г. Sega пуска на пазара продължението на своите първи конзолни машинки, видели бял свят в началото на 80-те Mark I и II, наименовано от нея Sega Mark III. Mark III, макар отново 8-битова платформа, има доста по-добри графични възможности от конзолата на Nintendo, които й гарантират добри продажби в страната на изгряващото слънце. За това спомагат и пуснатите от Sega в продажба към конзолата 3D очила, които повечето нови заглавия подържат. Интересен е фактът, че SMS предлага два игрални формата -- първият е стандартният, при който се използват касетки, а вторият е т.н. Sega "Game Card". "Game Card" побира значително по-малко информация от касетките (максимум 256K), но голямото предимство за Sega и потенциалните купувачи на конзолата са по-малките й производствени разходи, което пък води до по-ниски цени за клиентите.

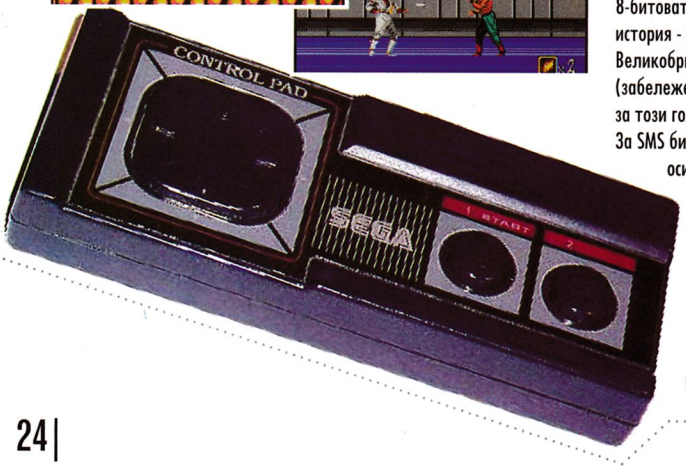
Когато "голямото N" успява успешно да въведе Famicon в САЩ в началото на 86-та, Service Games няма намерение да остави техния конкурент да завладее целия пазар и да се превърне в монополист. За целта тя препроектира Mark III и променя името му на Sega Master System (SMS). Голямата им грешка обаче, се оказва решението да оставят дистрибуцията на своята конзола в ръцете на Tonka Toy. Master System прави официалният си старт в страната на неограничените възможности три месеца след NES и въпреки впечатляващите си хардуерни характеристики, не успява да достигне нивото на успех, постигнато от малкото чудо на Nintendo в Америка. Едната от причините за това е по-горе споменатата слаба дистрибуция от страна на Tonka Toy, а другата е софтуерното ограничение, наложено от Nintendo, спрямо почти всички трети фирми производителки на развлекателен софтуер, според което те нямат право да издават или разработват заглавия за противникова конзола на NES. В резултат на това, единствените трети фирми производителки, разработващи софтуер за Master System, първоначално са били Activision и Parker Brothers. След определен период, Sega получава разрешението да препрограмира част от популярните "заключени" игри на NES, но и това се оказва недостатъчно за Master System да издържи на силния конкурент в лицето на Nintendo Entertaiment System. Резултатът е следния -- NES печели убедително в битката за надмощие при 8-битовата генерация на територията на САЩ. Затова пък Европа и Южна Америка са съвсем друга история - SMS става ултра популярен в тези региони, като най-силни позиции конзолата завоюва във Великобритания и Бразилия. На тези територии, заглавия за платформата се издават официално (забележете) чак до 98-ма (през същата година в Япония прави дебют Dreamcast). Основната причина за този голям успех извън пределите на САЩ, е не-важащото гореспоменато ограничение на Nintendo. За SMS биват издадени подобрени версии на Ninja Gaiden, Ghouls'N'Ghosts и др. Другият фактор, осигурил популярността на Master System на Стария Континент, биват втората генерация заглавия залели конзолата, които действително потвърждават графичното превъзходство на SMS спрямо NES. През 1990г. Service Games пуска втори, по-евтин вариант на машинката, кръстен Sega Master System II, който е леко поорязан еквивалент на оригинала -- портът за "Game Card" е премахнат, няма я лампичката, която показва, че конзолата работи. Отстранено е също и първоначалното лого на Sega, както и музиката, която звучи в началото при стартиране на оригиналния SMS. Задължително трябва да се спомене и за зараждането на някои от най-популярните серии на Sega именно при SMS -- RPG поредица Phantasy Star прави своя дебют на 8-битовата система.

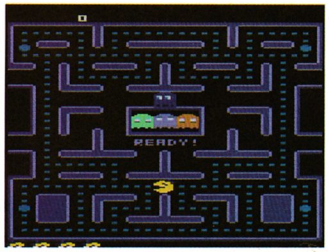


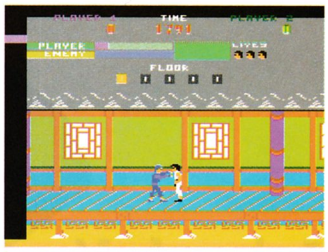




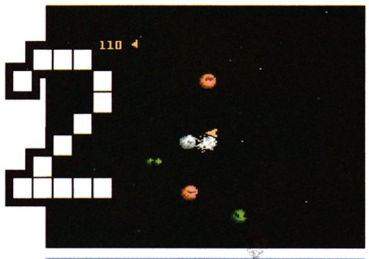








HISTORY 2



Atari 7800

Първоначалната пускова дата на Atari 7800 е била някъде през 1983-1984-та, но след "Великата катастрофа на видео-игрите" Atari решава да изчака да се поразсеят тъмните облаци надвиснали над пазара на видео-конзолите през този период. През 86-та, Nintendo поставя ново начало за индустрията, което пък дава възможност на Atari все пак да опита да извлече някакви дивиденти от своята, за съжаление вече поостаряла машинка. За голямо нещастие на фирмата, преди да успее да пусне своята система в родната Америка, Sega прави това с Master System, което пък сгъстява още повече току що зародилия се пазар, а същевременно с това намаляват и шансовете за успех на Atari, защото предлагания от тях продукт е видимо по-стар като технология от NES и SMS. Ако Atari 7800 беше излязла през 84-та, конзолата можеше да бъде ултра-успешна, но във времето на NES и Master System, машинката просто няма шанс! 7800 има възможност да пуска игри разработени за Atari 2600 и подобрени версии на стари аркадни класики (Kung Fu Master, Galaga и др.), но играчите през този период са търсили нещо действително ново, а не римейкове и стари заглавия. Atari 7800 няма почти никаква поддръжка от третите фирми производителки (само Activision, Absolute и Friggo "уважават" платформата) най-вече поради ниския интерес към конзолата и "ограничението на Nintendo", което налага поддръжката откъм нови игри да бъде основно от Atari. До момента, в който действително се появяват някои качествени и най-вече нови заглавия, NES, че дори и Masters System са с няколко гърди пред системата на Atari, което води до преждевременната смърт на конзолата през 1989г. →

Turbografx-16

На 30.10.1987г. първата 16-битова конзола бива пусната в Япония от NEC. PC Engine определено може да носи прозвището "Next Generation" система със своите невероятни хардуерни характеристики и огромните касетки, носещи прозвището "HuCards". PC Engine става неизмеримо популярна конзола в Япония, биейки по продажби и двата си основни конкурента Famicon и Sega Mark III. Със своята много напреднала за времето си графика, конзола доминира на японския пазар и две години след своята премиера, през 1989-та, NEC изявява желание да разпространява конзолата си и в САЩ. Следвайки примера на своите конкуренти, Sega и Nintendo, NEC променя името на своята машинка на Turbografx-16 и се подготвя за нова доминация, която постига доста лесно на японския пазар. Фирмата подготвя също първите CD базирани игри използвайки допълнително устройство на име Turbografx CD. В Япония, конзолата дори бива ъпгрейдната с повече RAM. Причината е вероятната поява на нови системи от Sega и Nintendo. Ъпгрейдът бива наречен Supergrafx, но NEC спира дистрибуцията на конзолата, когато осъзнава, че и без необходимостта на допълнението, PC Engine се продава достатъчно добре. Само пет заглавия се възползват от Supergrafx, а самият ъпгрейд може да възпроизвежда PC Engine игри, както и такива за допълнителната CD приставка. Въпросът, който изниква в съзнанието на всеки, е как подобен продукт може да остане почти незабелязан извън пределите на Япония? Причините довели до това не са една или две, но основната е слабата рекламна кампания и разпространение от страна на NEC. Вероятно японците, след големият си успех в своята Япония, са били решили, че конзолата ще продава от само себе си. Докато телевизионните канали, списания и билбордове бъкат от реклами на Sega и Nintendo, такива, целящи да представят Turbografx-16, са били голяма рядкост. Друг фактор, повлиял за слабото представяне на платформата на NEC, са многото заглавия, на които героите, визуалната обработка и самите имена не са били никак популярни сред американските потребители. Също така, доста от най-добрите игри разработени за конзолата не напускат територията на Япония, а други не могат да бъдат издадени поради "ексклузвният лиценз" на Nintendo. Въпреки че това безумие по-късно бива признато за незаконно, то наранява много PC Engine в началния му стадий на развитие в САЩ. Hudson Soft например, един от основните разработчици на софтуер за конзолата, издава и произвежда такъв и за огромния пазар на NES. Пускането на ексклузивно заглавие за машинката на NEC (действително са имали подобни намерения) би ограничило лимита на техните продажби, тъй като NES е в пъти по-популярен сред потребителите. Дори Turbografx CD, със своя невероятен потенциал, също бива разпространен слабо, а маркетингови отдел на фирмата отново се дъни здраво -- не само цената на машинката е 399S, но и за шестте месеца през които тя дефакто функционира на пазара, биват издадени скромните две заглавия, съответно Fighting Street и Monster Lair. По-лошото е, че и двете почти не са се възползвали от възможностите на CD устройството. Малко по-късно злите езици оповестяват новината, че всъщност конзолата не е истинска 16-битова такава, тъй като нейния централен процесор е 8-битов (TG-16 използва два 8-битови процесора). Тези фактори довеждат до мизерното съществуване на конзолата извън пределите на Япония. Въпреки това, системата продължава да бъде популярна за известно време на територии различни от тази на Северна Америка до излизането на Sega Genesis/Mega Drive.

Следва...

Ивайло Коралски

ИГРИ НА КРЕДИТ

от EuroLine и ПУЛСАР

Вземете своята любима игра (или игри), предпочитан аксесоар (джойпад, мемори карта и т.н.) или PlayStation2 от магазините на Пулсар СЕГА... и

- ✓ **Платете за тях ПО-КЪСНО,**
- ✓ **Наведнъж или на ВНОСКИ С РАЗМЕР ПО ВАША ПРЕЦЕНКА!**
- ✓ **Без първоначална вноска, без гаранти за суми до 4000 лева, с минимална месечна вноска от 20 лева.**

КАК?

Като станете притежатели на *кредитна карта EuroLine* (за повече информация посетете *www.pulsar-games.com*).

И ПО-ТОЧНО?

1. Елате в някой от магазините на Пулсар в *София* на адреси - *бул. "Цар Борис III" №21, ул. "Екзарх Йосиф" №51* или *бул."Патриарх Евтимий" 86*, магазина на Трансфер Груп в *Пловдив* на адрес *ул. "Антим I" №5*, и магазина на Медийна къща във *Варна* на адрес *ул."Райко Жинзифов" №14*, и изберете желаната от вас игра (игри), аксесоар или видео конзола.
2. Попълнете на място заявлението за издаване на кредитна карта EuroLine. За останалото ще се погрижим ние.
3. Ако заявлението ви бъде одобрено, още на следващия ден ще можете да вземете избраната от вас стока без да плащате веднага каквото и да е!

ВАЖНО!

До 50 дни гратисен период.

Необходими документи:

- *За кредит до 2000 лева* - лична карта
- *За кредит над 2000 лева* - потърсете информация на *www.pulsar-games.com*

WWW.PULSAR-GAMES.COM

И КАЧЕСТВЕНИТЕ АКСЕСОАРИ МОГАТ ДА БЪДАТ ДОСТЪПНИ!

PS2

RACING SHOCK 2 29.95лв.

- *8 екшън бутона*
- *аналогова ролка за завиване*
- *аналогови бутони "газ" и "спирачка"*

PC

GRIP EXPLORER 29.95лв.

- *8 екшън бутона*
- *USB интерфейс*
- *вибрация*
- *високочувствителни D-Pad бутони*

PS2& PSONE

YOUNG PANTHER 24.00лв.

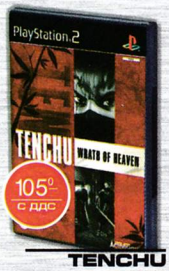
- *8 екшън бутона (4 аналогови)*
- *"Turbo" и "Slow" финкции*
- *вибрация*
- *2 аналогови мини-стика*

PS2& PSONE

COUNTACH RACING WHEEL 69.95лв.

- *8 екшън бутона*
- *аналогово управление*
- *аналогови педали*
- *вибрация*

КУПЕТЕ КОЙ ДА Е ОТ ТЕЗИ PLAYSTATION2 ХИТОВЕ И...



105⁰⁰ с ДДС

TENCHU WRATH OF HEAVEN

105⁰⁰ с ДДС

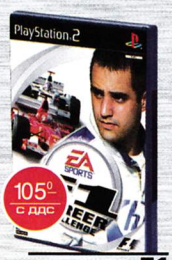
RESIDENT EVIL DEAD AIM

105⁰⁰ с ДДС

DIE HARD VENDETTA

105⁰⁰ с ДДС

DEF JAM VENDETTA



105⁰⁰ с ДДС

F1 CAREER CHALLENGE

69⁰⁰ лв. с ДДС

LORD OF THE RINGS FELLOWSHIP OF THE RING

...ЩЕ ПОЛУЧИТЕ ПОДАРЪК - ДЖОЙПАД*

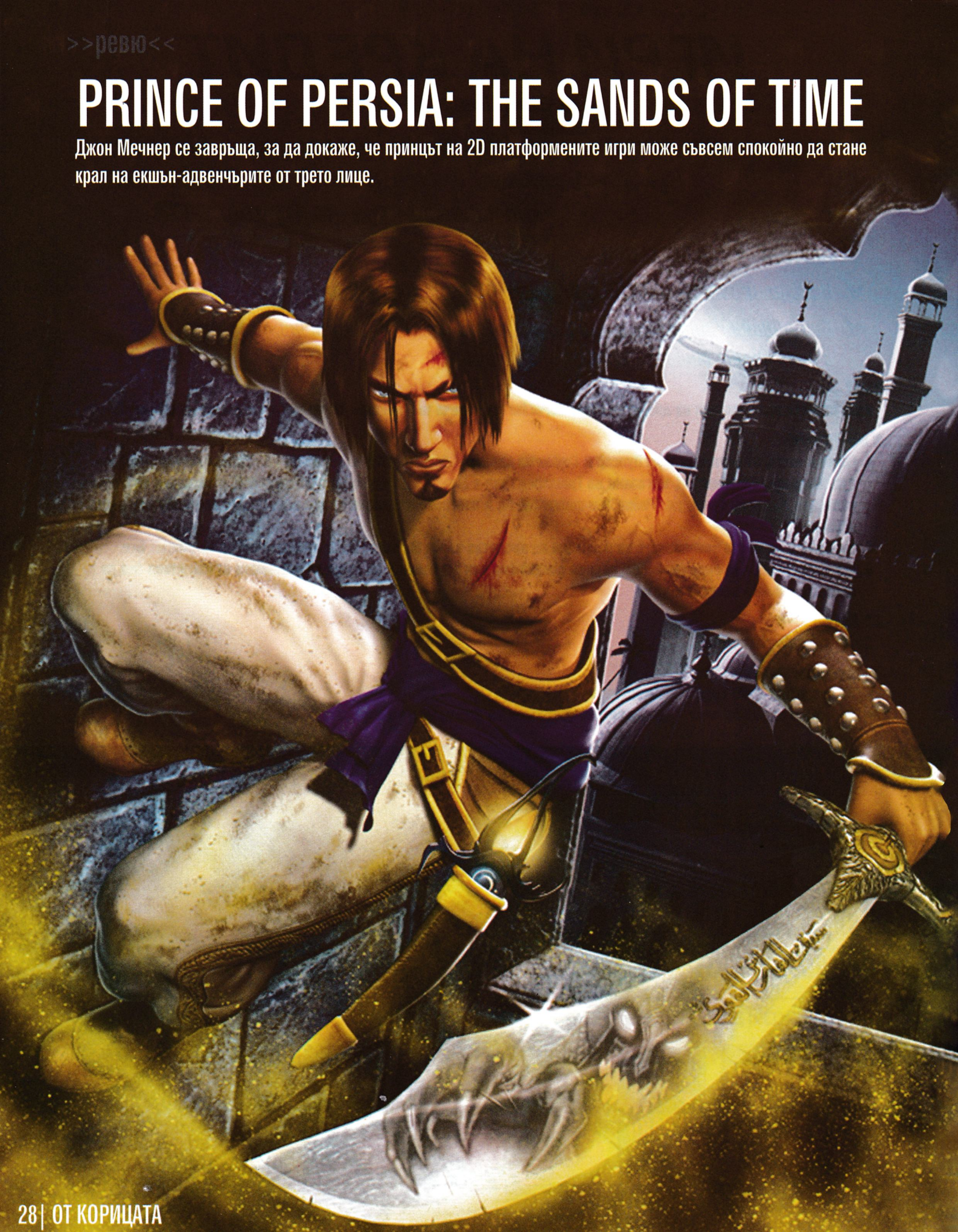
* ОФЕРТАТА Е ВАЛИДНА САМО ЗА СПОМЕНАТИТЕ ПО-ДОЛУ МАГАЗИНИ:

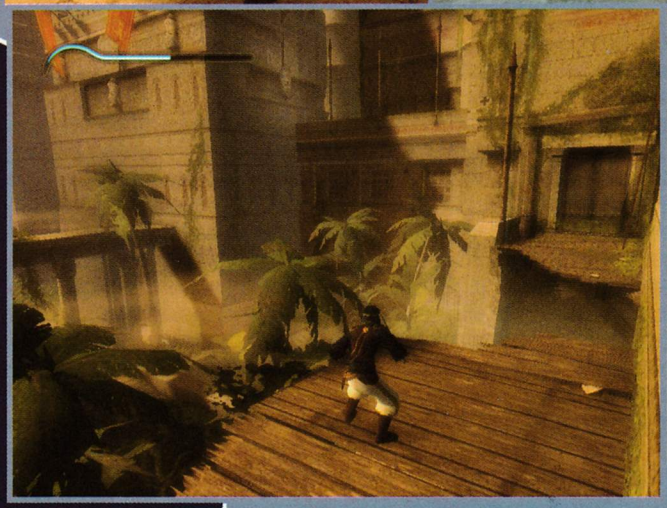
ПУЛСАР
бул. ЦАР БОРИС III 21, тел. 9549811;
ул. Екзарх Йосиф 51, тел. 9832635;
Мултиплекс (в подлеза на НДК)

С ТОВА СПИСЪКЪТ НЕ СЕ ИЗЧЕРПВА. ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ В МАГАЗИНИТЕ НА ПУЛСАР.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Джон Мечнер се завръща, за да докаже, че принцът на 2D платформените игри може съвсем спокойно да стане крал на екшън-адвенчърите от трето лице.





Направо не знам къде те намирам, приятелю. Преди минути завърших "новия принц" и изпитвам душевен оргазъм. Защо ли? Ами предимно поради две причини. Първо, защото играта ме грабна от самото начало и не ме пусна през цялото време -- да, също толкова добра е, колкото би очаквал, дори повече. И второ, пясъците на времето ме върнаха в онзи магически свят, когато технологиите бяха далеч от сегашния си облик, а в часовете по Информатика все още гореха зелените екрани.

Prince of Persia е игра, която намира място в съзнанието на всеки един сериозен геймър. По-възрастните помнят дългите безсънни нощи, прекарани пред 486-иците, а по-младите играят заглавието на мобилните си телефони. Играта с персиеца е излизала и във версия за почти всяка конзола от времето на 8-битовата генерация насам (Master System, NES, SNES, Mega Drive, Game Gear, Sega CD, Game Boy Color, GBA, Dreamcast и др.) След разочарованието Prince of Persia 3D обаче, едва ли дори най-оптимистичните фенове са се надявали поредицата да се възроди -- концепцията изглеждаше изчерпана, а триизмерният облик -- безинтересен. Слава богу, че от Ubi Soft са имали друго мнение през цялото време, защото още с подписването на договор с Джордан Мечнер (създателят на PoP) да работи като консултант по новият проект, връчен в ръцете не на кого да е, а на Ubi Montreal (Splinter Cell), основите на брилянтното завръщане са били поставени както трябва. Обикновено съживяването на стари заглавия-класики е неразривно свързано с печеленето на пари, но когато паралелно с това са заложени и амбиции за нещо доста по-грандиозно от финансовите постъпления, като например новата серия на Prince of Persia да бъде също толкова иновативна, оригинална и революционна за жанра и времето си, целта не винаги изглежда лесно постижима. Е, няма невъзможни неща, задачата е решена, а за мен и теб остава само да се наслаждаваме на резултата.

В The Sands of Time го раздаваш персийски принц (логично). Принц, който този път започва на страната на лошите и заедно с персийската армия прониква в Индия, щурмува замъка на тамошния махараджа (не без помощта и на "верния" му везир) и има за лична цел да отмъкне предмети от съкровищницата, с които да спечели доверието на баща си. След като армията убива махараджата, персийците си присвояват и доста съкровища, включващи камата на времето както и други важни скъпоценности, сред които индийската принцеса, очарователната Фара и не на последно място, главната интрига в играта -- пясъчният часовник, съхраняващ в себе си мистериозните пясъци на времето. Нещата както винаги се объркват, пясъците са освободени и в следствие на това те превръщат всеки до когото се докоснат в демон. Само ти, благодарение на камата оставаш непокътнат, а също и Фара, благодарение на медальона си, получен от покойният й баща. След всички събития двамата се ненавиждат, което е нормално, но нямат избор, защото "сговорна дружина, планина повдига" и действията им в комбина дават по-голям шанс за оцеляване срещу пясъчните изчадия. А принцесата е нахакана, безспорно доста добре може да се бие и да стреля с лък, затова място за подценяване на уменията й няма. С течение на времето нещата загрубяват, интригата става доста голяма и дали Фара ще забие нож в гърба ти, или накрая по венецуелски терлип двамата ще се залюбите, трябва да разбереш сам.

Играта започва с щурма и проникването в замъка, а атмосферата, която те грабва е наистина потресаваща приятна. Управлението на принца е изключително лесно и интуитивно, като че ли правено само за Dual Shock 2. Ако си играл някоя от предишните части, сигурно си спомняш лага, който съществуваше между натискането на копчетата и действията на екрана. Е, тук подобно нещо няма, дори напротив -- принца е толкова пъргав и еластичен, че може съвсем спокойно да си съперничи с уменията на най-видните световни гимнастици. Палитрата от движения е доста разнообразна: имаме скоци, набирания, балансиране и ходене по греди, тичане и катерене по стени (хоризонтално и вертикално), изтласкване между две плоскости, висене по въжета и така познатото ни завъртане и скачане от прът на прът. Общо взето начина на игра на PoP: The Sands of Time може да се раздели на три основни елемента: преминаване от едно място на друго, решаване на пъзел и бой с противниците.

Назад във времето с по-старите версии...

PC: Prince of Persia, Prince of Persia 2 (Mindscape), Prince of Persia 3D (Red Orb Entertainment, 1999), Prince of Persia: The Sands of Time (Ubisoft, 2003), **Unix/Linux:** Prince of Persia, **Macintosh:** Prince of Persia 2 (Broderbund, 1993), **NES:** Prince of Persia, **SNES:** Prince of Persia (Konami/NCS, 1992), Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame (Capcom), **Game Boy:** Prince of Persia (Messiah, 1992), Prince of Persia (Red Orb Entertainment, 1999), **Game Boy Color:** Prince of Persia (Mindscape, 1999), **Game Boy Advance:** Prince of Persia: The Sands of Time (Ubisoft, 2003), **GameCube:** Prince of Persia: The Sands of Time (Ubisoft, 2003), **Turbo Grafx 16:** Prince of Persia (River Hill Software 1991), **Sega Master System:** Prince of Persia, **Mega Drive:** Prince of Persia (Victor Interactive, 1992), **GameGear:** Prince of Persia, **Sega CD:** Prince of Persia (Victor Interactive Software 1992), **Sega Dreamcast:** Prince of Persia: Arabian Nights (Mattel, 2000), **PlayStation 2:** Prince of Persia: The Sands of Time (Ubisoft, 2003), **Xbox:** Prince of Persia: The Sands of Time (Ubisoft, 2003)

Създателят...

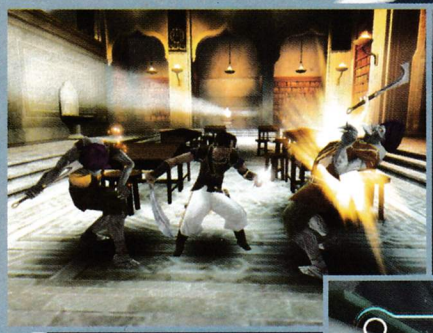
В автобиографията на Джон Мечнер се отличават компютърните игри Karateka, Prince of Persia и The Last Express, които са му отредили място редом до големите световни гейм-дизайнери. На 15 годишна възраст, Мечнер се учи да програмира на своя Apple II компютър, използвайки всяка една минута от след училищното си свободно време за реализиране към мечтата си -- да направи компютърна игра. След няколко години мъки с Basic, неговите идеи виждат бял свят, когато Broderbund Software издават Karateka, по-късно превърнала се и в бестселър с продадените си над 500 000 бройки. След успеха, Джон Мечнер се дипломира със специалност „Психология", което изглежда се отразява добре за виждания мy -- следващата му игра, Prince of Persia разбива на пух и прах представите за компютърно забавление. Със своя невиждан до момента в игра драматичен похват за предаване на история, оригиналната PoP си спечелва достатъчно фенове, за да бъде сравнявана дори с филма на Лукас, Star Wars. Втората серия, PoP2: The Shadow and the Flame се радва на още по-голям успех. Двете серии заедно са продали над 3 милиона копия до днешна дата. През 1997 година се появява третата игра на твореца, The Last Express, която печели награда за „Най-добра адвенчър игра на годината". По-късно, през 1999, нароченият от много журналисти за „Game God", работи като консултант в Mattel по проекта Prince of Persia 3D, а през 2001 година започва работа съвместно с Ubi Soft по Prince of Persia: The Sands of Time, на чиито блясък се наслаждаваме в момента.

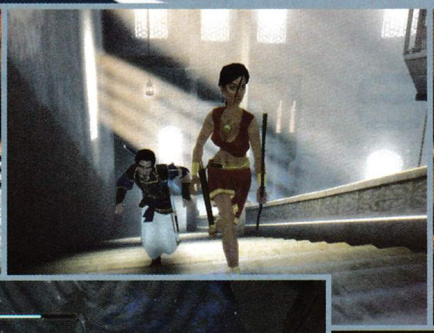
Типично в духа на първите две серии, и в тази постоянно ще трябва да преминаваш покрай опасности от най-различен характер. Като започнем от шипове, резачки и движещи се капани, и стигнем до огромни стени, статуи, скали, огради за изкачване и т.н. Разнообразието наистина е голямо и никога не се задържаш повече на едни и същи местности. Нивата (ако можем изобщо да обусловим такива) са ОГРОМНИ и също много различни -- докато започнеш по очаквания начин в замък и после извън него, няма да се усетиш кога ще си вече в огромна пещера, хванат за ледена висулка, висяща над огромен водопад, а покрай теб ще прелитат прилепи, опитващи се да те съборят. Най-просто казано: level дизайна е убийствен!

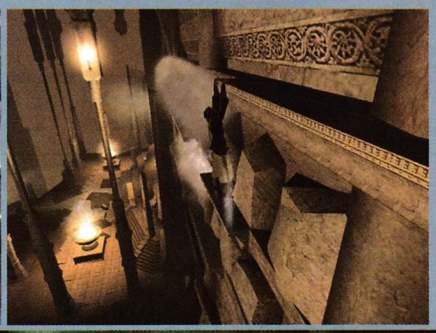
Дотук добре, нищо чак толкова необичайно за един екшън-адвенчър от трето лице, нали? Къде е иновацията, ще попиташ. Ами Ubi Montreal не случайно са вплели пясъците и камата на времето в сюжета на играта, защото те променят коренно всичко, което си си представял до този момент от ревюто. Благодарение на своята кама, принца може да връща времето назад и по този начин да поправя грешките си, при преминаването на гореспоменатите препятствия. Всичко това действа със задържането на бутона L1 за точно определено време -- не може да върнеш събитията с минути назад, но пък това време е абсолютно достатъчно. Също така до показателя с кръвта на героя ти имаш и наредени няколко пясъчни колбички, чиито брой показва колко пъти можеш да си правиш гаргара с часовника. На определени места в играта има специални пясъчни гейзери, от които пък ще можеш да си напълваш въпросните колбички, а в определени моменти и да ги увеличаваш. Далаверата с времето е едно изключително полезно нововъведение, което сигурен съм, ще остави отпечатъка си не само върху платформените игри от тук нататък, но и ще промени правенето на игри изобщо. Защото едва ли си забравил нервите, които си късал едно време, при игра на първия PoP, когато падайки неочаквано върху шипове е трябвало да повтаряш цялото ниво отначало, да минаваш вече минати участъци, криещи също възможност за прецакването ти.

Освен, че може в своя полза да връща хода на събитията назад, на всеки save point, принца получава и видения за нещо от сюжета и играта като цяло, които ще му се случат по-напред. Тук-там във виденията са вплетени и решения на повечето от пъзелите в нивата, затова бих те посъветвал да се вглеждаш много добре в тези черно-бели, няколкосекундни кадри. А пъзелите, чиято трудност расте правопропорционално с напредъка ти в PoP, са изключително оригинални и занимателни. Личи си вдъхновението на създателите от игри като Tomb Raider и най-вече Ico, защото доста загадки ще трябва да разрешаваш с помощта на принцеса Фара, която ще те следва неизменно в някои нива. Тя, въпреки че е създание от женски пол, разполага с редица предимства. Може да се промушва през тесни процепи и дупки в стените, като по този начин си проправи път, за да дръпне някое резе от другата страна или да ти отвори врата. Фара е много полезна и в ролята на бодигард, защото е изключително точна със своят лък от далечни разстояния, което ме подсеща и за бойната система.

А в битките, камата на времето е също полезна, защото имаш възможност да пускаш нещо като bullet time, макар и доста по-различен от познатият ни в повечето игри. На бавни обороти, точността ти с ятагана става по-голяма, а успеха срещу врагове като прилепи, птици и други хвъркати създания -- доста по-вероятен. Та за бойната система... Спомняш си как в първата Prince of Persia още щом извадиш оръжието си и поведението на героя ти веднага се променяше и преминаваше в друг режим, нали? Така е и тук, а самият бой е истинско удоволствие за играещия. С прости комбинации с джойпада се изпълняват зрелищни движения, с които умъртвяваш противниците си -- можеш да се търкаляш на различни посоки (нещо като strafe), да се изтласкваш от стени с острието напред, да се покатерваш по по-големите противници, да ги прескачаш и перваш отзад... красота! В 99% от случаите ще се налага да се биеш с повече от един враг наведнъж и именно тук идва допълнителния кеф: включваш на бавни обороти, риташ единия, завърташ се и разсичаш другия, докато пада се отблъскваш от него и порязваш третия и т.н. Хитрото в цялата игра е, че всъщност разполагаш с две оръжия: в едната ръка камата на времето, а в другата -- голям ятаган. С второто оръжие пребиваш противниците си до немощ, след което си задължен да ги промушиш с първото, за да ги ликвидираш, иначе те отново се съживяват. А може и по обратната процедура -- първо ги замразяваш с камата, след което си свободен да налагаш. На определени периоди от време сменяш ятагана си като взимаш по-мощен такъв, а към края на играта, когато по (не)известни обстоятелства си лишен от помощта на камата на времето, взимаш толкова яка негова модификация, че само с едно разсичане караш противниците си да се изпаряват. Някои могат да негодуват от доста често срещаните битки, но пък те в никакъв случаи не са отегчителни, дори напротив!







Колкото и сложно да ти звучи и да изглежда за страничния наблюдател, играеш ли, никога няма да изпиташ каквито и да е трудности в контрола или бойната система. И все пак, умреш ли по време на битка, винаги можеш да върнеш времето и поправиш грешката си.

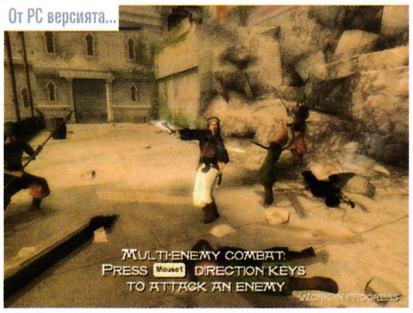
В началото ти споменах за грандиозната атмосфера, която Ubi Soft Montreal са постигнали и затова най-много спомагат графиката и музиката, съпровождащи играта. Създателите на Splinter Cell са надминали себе си и са направили, както се изразяват американците, истинско "eye candy" от полигони. Лично аз съм учуден, защото това е първият не-японски дивелопър, който постига такава красота с хардуера на PlayStation 2. Просто нямам думи: ОГРОМНИ като полигони нива препълнени с ефекти и детайли, текстури на висока резолюция, стабилен framerate дори и при много движещи се обекти на екрана -- необяснимо! От гледна точка на арт дизайна, нещата също са повече от перфектни: противниците са изключително оригинални, архитектурата е точно такава, каквато си очаквал да бъде. Феновете на първата серия ще бъдат зарадвани и от малките елементи, които напомнят за добрата стара атмосфера: факли, закачени по стените, колони, арки и т.н. "Wow" ефекта ще те съпровожда с красотата на всяко следващо ниво, с което се сблъскаш, а в някои моменти дори няма да повярваш, възможна ли е такава прелест в компютърна/видео игра. Камерата също е винаги на място, където трябва да е, въпреки че имаш възможност и да си я наместваш по желание, дори и да включваш на панорамна такава. В началото, на някои по-важни места и в края на играта има брилянтни CG филмчета, а през останалото време събитията се представят посредством къ-сцени. Рядко съм бил толкова въодушевен от визиите в игрите, но този път няма да си кривя душата -- PoP: The Sands of Time е една от най-красивите игри, излизали за PS2.

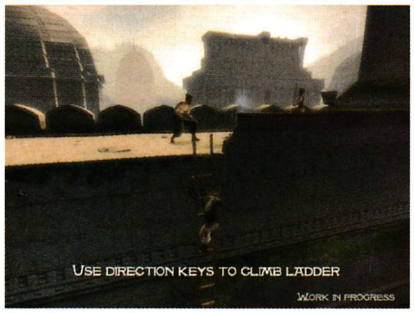
И докато графиката е шекер за очите, музиката е балсам за ушите. Просто върховна! Всеки един ритъм е на място, подходящ на ситуацията и настроението, в типичния ориенталско-индийски-персийски стил, с подходящия такт, отговаряща точно на момента, в който се намираш. Ръмженията на умиращите противници са също на ниво, както и диалозите между самите герои. Доста често принца и Фара си приказват в различни моменти от играта. Например, когато разбиваш някоя стена с ятагана си, принцесата те пита: "Какво си мислиш, че правиш?", а ти и отвръщаш спокойно: "Нищо, просто си точа меча". Или пък ако Фара направи нещо умно и полезно, една от любимите ми реплики на принца в случая е: "Тя е умна, ще взема да се оженя за нея...".

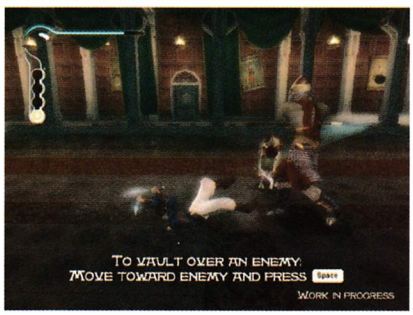
Както споменах, възраждането на отдавна забравени поредици игри обикновено се прави само за пари и в повечето от случаите, резултата разочарова феновете. За щастие, Prince of Persia: The Sands of Time не е обикновен случай и от раз нарушава тази традиция. Перфектно балансираният геймплей, неповторимата графика, нечуваната музика и оригиналните иновативни идеи, сред които е боравенето с времето, са живо доказателство за това. И въпреки, че много следващи заглавия ще черпят въображение от творбата на Ubi Soft, едва ли някое от тях ще постигне магията, която тази игра създава. Също както навремето оригинала промени света на игрите, така и днес, The Sands of Time променя жанра "екшън от трето лице" доста забележимо.

Павел Симеонов

От PC версията...







Играхме и все още работна версия на Prince of Persia: The Sands of Time за PC, но за съжаление в нея съществуваха редица неоправени проблеми и бъгове, което ни попречи да напишем ревю. Версията е порт от PlayStation 2 оригинала и това определено си личеше. Някои от софтуерните ефекти не бяха още конвертирани, а съществуваха проблеми и с камерата. Едно е ясно, управлението в PC версията определено ще е по-удобно с джойпад, отколкото с клавиатура, но това няма да е проблем, понеже играта в България играта ще се продава с официален контролер на Thrustmaster.

NeoGamer рейтинг

Prince of Persia: The Sands of Time е точно това, което трябва да бъде едно достойно продължение на именитата класика от преди години -- игра с перфектен геймплей, максимално изпипана, красива графика и запленяваща музика.

9.8 от десет

Чувате ли игрите?

В списанието често си говорим за видео-игри, но "видео"-т о в повечето случаи казва само половината истина. Съвременните конзоли са доста напред технически и в звуково отношение, което в никакъв случаи не трябва да се пренебрегва. Да играеш заглавие с подходяща звукова уредба, Dolby 5.1 и подходящ телевизионен приемник почти удвоява удоволствието от геймплея. И така, сигурни ли сте, че чувате игрите?

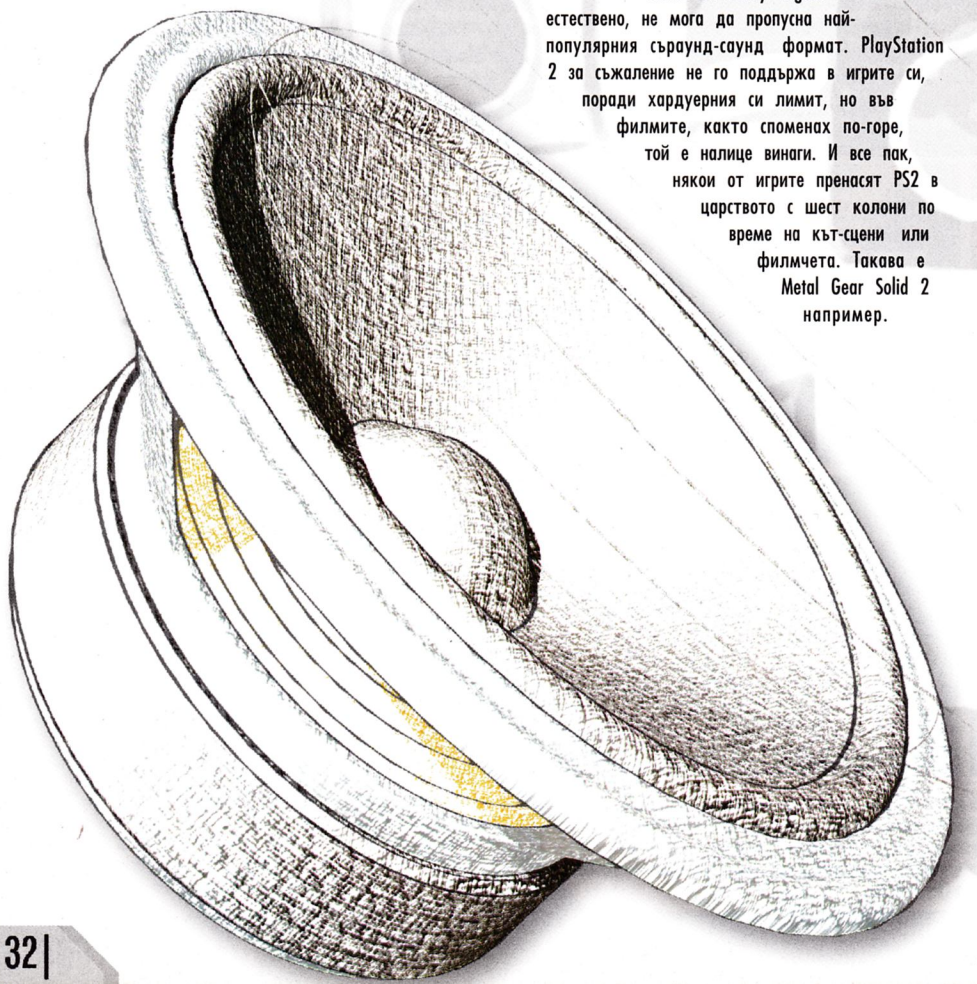
За да сте сигурни, най-малкото поне трябва да имате подходящите аксесоари за целта. Само конзолата и раздрънкания телевизор няма да ви вършат работа. Ако до преди години сте се задоволявали с mono слушалките си, играейки някой 2D side-scroller, то за 3D игрите, триизмерния звук е задължителен. В следващите редове можете да се запознаете със спецификите на всяка от трите големи конзоли в звуково отношение, за да знаете към коя и с какъв арсенал да се насочите...

PlayStation 2

Най-старата от трите конзоли, но най-популярнат а в момента, PS2, поддържа няколко вида звукови системи, в зависимост от софтуера, който използвате. Най-срещана в игрите за конзолата е поддръжката на Dolby Pro Logic II, който представлява модификация на познатият ни Dolby Pro Logic. За да му се насладите, трябва да имате звукова уредба с 5 колони (Pro Logic II разделя задния Pro Logic звук в двоен сигнал). Подредбата на тонколоните в най-общ пример е следната: две зад играча, две отстрани и една пред него.

Друг популярен формат е т.нар. DTS (Digital Theater Systems), който е най-прекия конкурент на Dolby Digital 5.1. Използван е най-веч е в DVD филмите, които ще гледате на конзолата си, като повечето от маниаците го предпочитат пред 5.1 поради факта, че може да "произвежда" ниски и високи честоти на звука. Повечето DVD филми имат опция за избор между DTS и 5.1, така че няма никакъв проблем.

Споменах Dolby Digital 5.1 и естествено, не мога да пропусна най-популярния съраунд-саунд формат. PlayStation 2 за съжаление не го поддържа в игрите си, поради хардуерния си лимит, но във филмите, както споменах по-горе, той е налице винаги. И все пак, някои от игрите пренасят PS2 в царството с шест колони по време на кът-сцени или филмчета. Такава е Metal Gear Solid 2 например.



Xbox

Голямата черно-зелена кутия е единствената на пазара, която прокарва Dolby Digital 5.1 съраунд звук във всичките си заглавия. Той се състои от шест дигитални канала, съответно: преден-централен, преден-ляв и преден-десен, които помагат най-вече за по-чисто слушане на диалозите и ефектите в игрите, а задния-ляв и задния-десен поддържат напрежението от началото до края. До тук станаха пет, а казах шест, нали? Всъщност, основните звукови канала са пет + един помощен -- помощна тонколона, която можете да инсталирате почти навсякъде по желание, с изключение пространството зад вас. Ето откъде идва и прословутото ".1" в "5.1".

GameCube

При малката тухличка на Nintendo, положението е същото като при PS2 с изключението, че на GameCube не можете да гледате филми. Затова като направим проста сметка, остава само Pro Logic II формата, който повечето от игрите за конзолата поддържат. За него можете да прочетете по-подробн о в абзаца за PlayStation 2, но като цяло, конзолата е няколко крачки по-назад от конкурентите си в звуково отношение.

Повечето от съвременните звукови уредби поддържат Pro Logic II и Dolby Digital, затова няма да имате почти никакви проблеми, ако се втурнете да пазарувате, за да можете наистина да чуете играта, която играете. По-рядко срещана е поддръжката на DTS, но както споменах, тя не е толкова наложителна.

И така, коя конзола ще ви хвърли право в джаза? Очевидно е, че Xbox на Microsoft е първенец в това отношение -- независимо коя игра си купите, винаги ще бъдете нащрек и с отпушени уши. При PS2 и GameCube заглавията, просто трябва първо да погледнете гърба на кутията на дадената игра, за да проверите съответната поддръжка и след това да се впускате. А, и да не забравя -- за да слушате Dolby Digital 5.1 и DTS 5.1 трябва да разполагате с оптичен кабел за връзка между звуковата уредба и конзолата, докато при Pro Logic II и нормален AV кабел ще ви свърши работа.

Павел Симеонов

DOLBY DIGITAL dts DIGITAL SURROUND DOLBY SURROUND PRO·LOGIC

ТЕСТ ЗОНА ▷▷

Ексклузивният брой -- така всички наричахме списанието за месец октомври. С ревюта на Prince of Persia: The Sands of Time, Halo: Combat Evolved, Homeworld 2, In Memoriam, Beyond Good & Evil, Winning Eleven 7 и Colin McRae Rally 04, нямаше как да не ни е забавно докато правихме не просто поредния NeoGamer. Но дали пък тези ексклузивни ревюта не са просто поредните заглавия? Едва ли! В лицето на Halo PC виждаме нещо много хубаво -- най-добрата Xbox игра става достъпна за по-широк кръг от геймъри. Homeworld 2 превъзхожда предшественика си поне два пъти. Winning Eleven 7 е най-доброто футболно заглавие, излизало някога. In Memoriam е свежа глътка въздух за всички почитатели на куестовете. Beyond Good & Evil пък е деликатес за феновете на адвенчърите... Colin McRae Rally 04 си е нова, подобрена серия от поредицата... А в Prince of Persia: The Sands of Time можеш да връщаш времето назад. Ех, само и ние да можехме да връщаме времето назад и да играем тези игри за пръв път отново и отново...

Най-играни игри в редакцията

Soul Calibur 2

Winning Eleven 7

Zone of the Enders 2

9.8 - Prince of Percia: The Sands of Time
9.7 - Winning Eleven 7
9.3 - Homeworld 2
9.3 - Soul Calibur 2 [xbox]
9.1 - Advance Wars 2
9.1 - Halo: Combat Evolved [pc]
9.0 - Final Fantasy Tactics Advance
9.0 - In Memoriam
9.0 - Zone of the Enders 2
8.9 - XenoSaga
8.8 - Jedi Knight: Jedi Academy
8.8 - Metal Slug 3
8.5 - Tron 2.0
8.3 - Disgaea: Hour of Darkness
8.2 - Otogi
8.0 - Republic The Revolution
7.9 - Chaos Legion
7.9 - Colin McRae Rally 04
7.7 - Hot Rod
6.9 - Beyond Good & Evil
6.9 - Madden NFL 2004
6.1 - P.N.03
5.1 - Wario World
4.2 - Sonic Adventure DX

Речник на новака

AI - Изкуствен интелект. Обикновено се отнася за това, колко добре (правдоподобно) компютърните опоненти реагират в дадени ситуации
Bump-mapping - Техника, при която различни светлинни ефекти придават дълбочина на текстурите
Cel-shading - Техника, използвана за пресъздаване на 3D обекти, които са като рисувани на ръка (Jet Grind Radio)
CG - Компютърно генерирана графика
Cliping - Потъване на част от тялото на даден обект в друг.
DC - Dreamcast
Dept of Field - Ефект, който разфокусира изображението в дълбочина създаващ илюзия за дистанция
Draw Distance - В каква дълбочина виждаш терена
E3 - Electronic Entertainment Expo. Най-голямото в света изложение за компютърни и видео игри (Лос Анджелис)
ECTS - Най-голямото европейско изложение за игри (Лондон)
FMV - Full Motion Video. Обикновено това са анимирани CG или заснети видео клипове
FPS - Кадри за секунда. Колко кадъра се изобразяват за една секунда
GBA - Game Boy Advance
GBC - Game Boy Color
GC - GameCube
ISP - Internet Service Provider. Фирмата, която ти осигурява достъп до интернет
Jaggies - Стъпаловиден ефект при линиите, които по принцип трябва да бъдат прави
Minigame - Малка, в повечето случаи простовата игра, която може да се отключи в процеса на играене при дадени заглавия
Motion blur - Илюзорни кадри след обектите, създаващи впечатление за реалистична скорост
Motion-capture - Записване на движенията на живи индивиди, за получаване на по-реалистични анимации по време на игра.
NES - Nintendo Entertainment System
Nin64 - Nintendo 64
NPC - Участниците в дадено заглавие, които срещаш, но не можеш да контролираш
Particle effects - Ефекти като пушек, сняг, дъжд и др. пресъздадени в реално време
Pop-up - Ефект типичен за игрите с нисък draw distance, характерезиращ се с внезапната поява на обектите от нищото
PS2 - Sony PlayStation 2
PSone - Sony PlayStation
RPG - Role Playing Game. Игрови Жанр, в който главна роля заема развитието на вашият герой/герои
RTS - Real Time Strategy. Игрови жанр, обединяващ игри като Command & Conquer и Age of Empires
SNES - Super Nintendo Entertainment System
TGS - Най-голямото азиатско изложение за игри (Токио)
Third-party - Софтуер създаден за дадена конзола от компания различна от производителя на конзолата

HALO: COMBAT EVOLVED

|Формат: PC (ревю), Xbox |Производител: Bungie/Gearbox Software |Издател: Microsoft

...Halo си остава все още най-пристрастяващото шутър заглавие, с прикрепен към него възможно най-изчистен начин на игра...

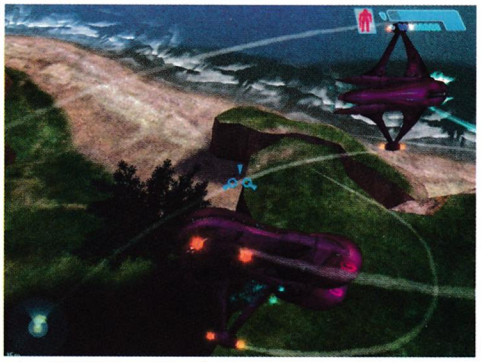
Halo: Голямата болка на PC играча -- може би така трябваше да е озаглавена PC версията на тоталния Xbox шедьовър от 2001. И защо не, след като безспорният хит на Bungie започна животът си като RTS за PC. Известно време след това премина към екшън от трето лице, отново за най-разпространената платформа у нас, накрая дори се стигна до шутър от първо лице, а играта в края на краищата излезе за... Xbox. Факт, който разбуди доста силно духовете в PC общността навремето, факт, който я тормози и до днес -- как може типично PC заглавие, при това започнало своето развитие именно от персоналният компютър, да излезе за конзола и да се превърне в една от най-добрите видео игри излизали някога. Все пак, накрая справедливостта възтържествува и "конзолният портвач" Gearbox се захвана със задачата да изкупи вината на Microsoft и Bungie, загдето навремето ощетиха толкова неблагодарно PC играча. Пропускам почти едногодишният период, необходим на Gearbox да префасонира Halo, така, че да приляга на PC платформата и стигам до момента, в който Master Chief най-накрая приведе в действие своят боен арсенал и пред наличният ми монитор.

Първото впечатление, което оставя в играча PC вариантът, е видимото подобрение при графиката -- Ранди Пичфорд и компания са преработили така енджинът захранващ Halo, че той да се възползва от благините, които предлага Direct X 9.0. Резолюцията може да се покачи, до сериозните 1600x1200, което прави текстурите при PC варианта да изглеждат осезаемо по-ясни, отколкото тези, при включен към телевизионен приемник Xbox. Въпреки, че говорим за порт на заглавие вилняло на конзолната сцена преди цели две години, с преработката на всички shader-и, пренаписани за pixel shader 2.0., отраженията изглеждат още по-реалистични, а bump-mapping-ъг в много случай спомага пред очите ти да се разкрият едни от най-детайлните текстури в компютърна игра до момента. Тестовата ни конфигурация, 1.8 Ghz Athlon Palomino, 512 Ram и GeForce 3 беше предостатъчна, за да може творението на Bungie да лети с бясна скорост, дори и при често образуващите се мелета.

Виждам, че първосигналната (позната още като животинска) реакция е влезнала здраво под кожата ми, забелязвайки как изказът ми се е насочил към първата, при всички положения не толкова важна черта на продалата над три милиона копия на конзолния пазар игра. Затова забивам за секунда виновен поглед към пода и преминавам към сюжета, който не блести с кой знае каква оригиналност, но е напълно достатъчна предпоставка да те завлече още по-дълбоко из дебрите на Halo-вата вселена. Най-общо казано, в новият продукт на Gearbox и Bungie, се разказва за конфликт, възникнал между земните сили и чуждоземни нашественици, познати още като Ковенанти. Въпреки продължителната война между двете враждуващи фракции, хората са успели да запазят съществуването на Земята в тайна, а през това време, земните учени са успели да създадат тайно оръжие, което да им даде предимство в битката срещу чуждоземната раса -- войниците Spartan II. За зла участ, извънземната твар открива лабораторията, в която се разработва тайното оръжие и я унищожава напълно. Капитан Keyes и екипажът на космическият кораб Pillar of Autumn успяват да измъкнат последният оцелял Spartan II -- Master Chief, който останал в криогенно състояние, е прибран на летателната машина. По законите на Мърфи обаче, всичко се обърква и Ковенантите атакуват кораба. Единствената надежда за "Есента" и неговият екипаж стои в товарното помещение, замръзнала, спяща... очакваща просветление...

Стереотипният начин на игра и управление на пръв поглед биха те подлъгали, че на монитора ти се разиграва едно от десетките FPS заглавия излизащи всяка година, споменът за които ще изчезне в небитието веднага след като ги завършиш. Още със слизането от Pillar of Autumn обаче, осъзнаваш, че Halo е всичко друго, но не и поредният first person shooter, постигнал известността си посредством буйна рекламна кампания от страна на своя издател. Поглеждаш към добре оформено дърво и забелязваш безумно красив графичен ефект, а именно пречупването на светлината през клоните и листата му, ефект познат като интерференция. Обръщаш се в противоположната посока и пред изумеиият ти поглед се открива видео еквивалентът на най-високият водопад в света, 900+ метровия, намиращ се във Венецуела, Падащ Ангел. Просто красиви графични специални ефекти, характерни за почти всеки нов FPS, ще си помислиш вероятно , но аз ще добавя, че те са нещото, което ще те предразположи за истински големият, бих казал размазващ геймплей елемент в Halo, а именно самият шутинг!

Има голяма вероятност следващите мои думи да отприщят силни отрицателни емоции у някои хора спрямо моето родословно дърво! Ако трябва да визирам някого по-точно, то това ще са феновете на класики като Quake, Unreal, Half-Life, че дори и тези на Doom (между, които съм и аз), а те (словата) са следните -- и през 2003 година, конзолният FPS властелин Halo си остава все още най-пристрастяващото шутър заглавие, с прикрепен към него възможно най-изчистен начин на игра и неповторимо изживяване за вживелият се в ролята на Master Chief играч, пък било то и на платформа,



различна от Xbox, каквато е PC. Силни думи, които ми напомниха, че е време да споделя мнение относно най-голямата ми предварителна болежка свързана с PC порта -- "новият" тип управление, който е задължителен за PC -- това с мишка и клавиатура. Предполагам ще прозвучи като еретична проповед становището ми (особено на "only" PC геймърите), че с контролера на Xbox контролът върху Master Chief е повече от перфектен (ако не бе такъв, максималните оценки, които получи конзолната версия нямаше да бъдат дадени), но точно заради него се страхувах как ще бъде преработено управлението за компютърната версия. Joy-падът на Xbox има размерите и тежината, които биха те накарали в един момент да си представиш, че държиш истински автомат, а като към тях прибавим страхотната вибрация, както и удобният контрол с двете аналогови пръчки, то веднага става ясно, че това усещане не може да се постигне с типичната за едно PC конфигурация от клавиатура и мишка, усещане, което е непостижимо дори с различните контролери за най-разпространената платформа у нас.

След сеансът прекаран с Halo за PC, в мен се настани мнението, че начинът на контрол и при двете версии почти граничи с ръба на съвършенството! В същото време обаче и при двата варианта сходството се изразява най-вече в това, че на екрана екшънът е с интензитет типичен за този на вулкан по време на изригване. Изиграването на творението на Bungie на двете различни платформи е съвсем различно изживяване! Не мисля да задълбавам повече тази така болна за почитателите на двете платформи тема -- изводът, който съм си извел е изказан в предното изречение.

От иноваторска гледна точка, Halo също предлага неща, незасегнати до момента от други заглавия. Бронираният зеленикав "спартанец" може да носи до две оръжия, а това внася стратегическия момент -- точно кои две да се носят в определена ситуация? Използван ето на приклада е от жизненоважно значение, ако около теб се е струпала тълпа от развилнели се ковенанти. Щитът на Master Chief или по-скоро неговото противодействие е може би нещото, което ще ти направи най-силно впечатление. Поемайки част от вражеските изстрели, неговата енергийна скала намалява, но ако се отдръпнеш за няколко секунди от бойното поле, ще забележиш как тя прогресивно се покачва, което от своя страна дава нов картбланж на Master Chief да се завърне на бойното поле. Използването на превозни средства също е залегнало в основата на Halo, като освен възможността за управляването на такива, присъщи на човешката раса, при силно желание (по-късно в играта и задължително) можеш да възседнеш и спидерите на противниковата страна.

Музикалният съпровод е божествен, интензивността на музиката се увеличава и намаля в зависимост от моментната сцена и в доста случаи може да причини тръпки преминаващи през твоето тяло по време на някои от по-напрегнатите моменти. Критика към звуковите ефекти също не би имал -- изстрелите на различните пушкала, били те собственост на хората или пришълците, са достатъчно убедителни, а актьорите отговарящи за репликите на Master Chief и компания са си свършили работата повече от добре.

Всъщност, най-голямата разлика между двете версии (като изключиш контрола) се крие в техните мултиплейър възможности. Освен, че предлага нови превозни средства, оръжия и карти (определено не става въпрос за "обикновените човешки пушки" и "обикновено джипче"), в мултиплейър режимите може да се играе и по интернет. Все още не сме имали възможността за задълбочена мултиплейър сесия за да можем с увереност да твърдим какви са шансовете на Halo по този параграф, но първоначалните ни впечатления са повече от положителни.

След четиригодишно очакване, Master Chief да се развихри и на неговият монитор, PC играчът най-накрая получи тъй дълго бленувания продукт на Bungie, при това не в осакатен вариант, а такъв, който в доста отношения е по-напред от своя оригинал -- вариант, който може да превърне Halo и в PC легенда. На конзолните фенове мога да препоръчам само едно -- изиграйте за пореден път Halo PC, преди излизането на продължението за Xbox, защото контролът с мишка и клавиатура превръща любимата ви игра в ново преживяване.

Ивайло Коралски

В КРАЯ НА КРАИЩАТА

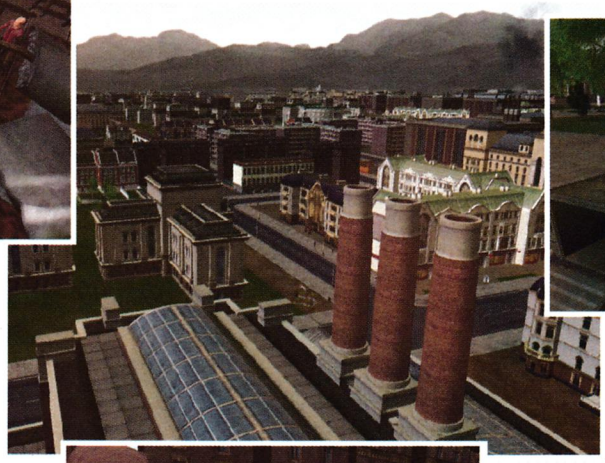
Добрите конзолни игри не винаги остават такива, когато бъдат конвертирани за PC. Halo е изключение от практиката и като такова, заслужава твоето внимание повече от всяко друго PC предложение от този месец.

9.1 от десет

REPUBLIC: THE REVOLUTION

|Формат: PC(ревю) |Производител: Elixir Studios |Издател: Eidos Interactive

...“задачките” ви наистина звучат доста вълнуващо: освобождаване на затворници, бунтове подмолни дейности ...

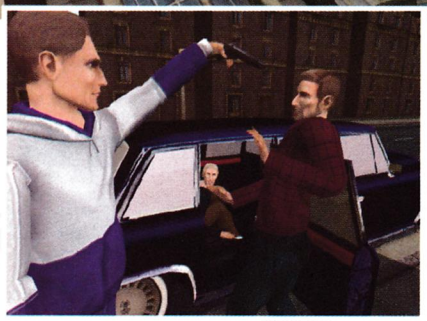


Има игри, които излизат само за една платформа (най-добрата...), които предлагат абсолютна иновация, свобода на играта, възможност за демонстриране на креативност. Игри с огромно количество недостатъци, на които обаче ти идва да простиш всичко, просто защото “такова животно няма”. Допускам, че настоящата -- Republic: The Revolution заслужава да бъде осмята и направена на пух и прах от мен. Но също така допускам, че подобна игра излиза веднъж и заслужава пълната ми адмирация. Ако скоро излезе политическа симулация, поправете ме... Самият аз не знам дали не греша, поставяйки толкова висока оценка на игра, която обективно едва ли я заслужава но... изборът си е мой, все пак.

Republic: The Revolution е заглавие на Демис Хасабис, който едва ли познавате. Все пак, той е бившата “дясна ръка” на Питър Молиньо и спокойно може да се каже, че е човекът, който стои зад гениални игри като Populous (която малко хора са имали шанса да опитат). Както знаем, за Молиньо характерното е разчупен стил на игра, свобода на играча и прочее ценности, които може би само той си изповядва. Е, очевидно е “предал” това-онова на Хасабис, тъй като дебютното заглавие на Elixir е насочено именно към свободата на действие. И така, за какво иде реч:

Действието се развива след разпадането на СССР. Властта в Новистрана (фиктивна източноевропейска страна) е попаднала в ръцете на диктатор, който очевидно е започнал да набира сили още по съветско време. Както и да е, този младеж е стар враг на нашия герой, тъй като в годините си като по-низш служител се е “погрижил” за майка му и баща му и го е превърнал в сирак. Тук започва и играта. Създаването на вашия лидер е реализирано посредством тест (ако си спомняте първата Ultima), в който отговаряте на поредица от въпроси. Можете да бъдете практически всякакъв: военен, капиталист, манипулатор. След тази фаза вече пристъпвате към истинската игра.

Като начало, R:TR има 2 вида интерфейс -- триизмерен, който ви показва градът в който се намирате, и двуизмерен, при който наблюдавате случващото се от птичи поглед. Тук идва и първата ми критика -- личи си, че триизмерната част е сложена просто “ей така” и единствената функция е



да утежнява системните изисквания. Знам, че звучи архаично да се пуска двуизмерна игра през 2003, но си мисля, че това би бил доста по-разумен ход от страна на Elixir. Практически цялата игра се управлява от двуизмерната перспектива. От нея можете да следите всичко ново из града, да проверявате доколко сте установил контрол върху определените му квартали и прочее.

Цялата свобода на политическата дейност в Republic: The Revolution се основава на три ресурса - - F orce, Influence и Wealth. Добивът им е доста интересно реализиран -- всеки квартал в града ви дава определено количество от тях всяка сутрин. Тези ресурси се използват, за да извършвате т.нар. actions. Всеки един от вашите агенти разполага с различни такива, и всяка изисква определено количество от всеки ресурс. Когато вдигат нива, агентите ви получават нови умения или възможност да развиват старите. Като стана дума за агентите, те също като вас могат да бъдат манипулатори, капиталисти, та дори и звезди, военни или дори “убийци”.

Действието се развива в 3 града, във всеки от които ще можете да наемате различни хора и които ще трябва да завоювате. Започвате от едно забутано градче, но постепенно натрупвате сила и се превръщате във водеща сила в страната, и така докато не достигнете мечтания президентски пост.

Тук идва и следващата ми критика -- от игра с подобна свобода на действие очаквах доста повече нелинейност. Напротив -- тук получавате едни доста куцички мисии и като цяло интересната част завършва в момента, в който вече владеете доверието на жителите на града. Принципно “задачките” ви наистина звучат доста вълнуващо: освобождаване на затворници, бунтове, стачки, подмолни дейности из социалистическата истина, но в крайна сметка те се свеждат до едно малоумно кликане и чакане на ресурси. Разбира се, това не би трябвало да ви пречи да продължавате да се занимавате с демагогията из града, което сякаш се оказва доста по-трудно занимание. Мисля, че авторите спокойно можеха да сложат един режим sandbox, в който на спокойствие да изпробвате всичките си политически маневри.

Графиката и звука са на подходящо ниво, въпреки че както казах, 3D-т о е доста излишно. Звука е доста интересен -- говорът на персонажите е псевдо-руск и и въпреки че се долавят интонации, повишавания на тона и прочее всичко си остава едно боботене, което на нас, славяните, ни изглежда доста смешно заради безсмислеността си.

И така, защо все пак R:TR е Играта? Защото свободата на действие тук е изнесена на пиедестал. Пред вас е целия асортимент от мръсни трикове, който е на разположение на истинските политици -- организирайте стачки, раздавайте брошурки, топете политическите си опоненти, лепете постери, драскайте графити -- всичко това е на ваше разположение.

За заключение -- R:TR е игра с недостатъци, която обаче те завладява и те кара да я играеш ли играеш. Задължителна за всеки, който все още се пише геймър.

Орлин Ялнъзов

| В КРАЯ НА КРАЙЩАТА

Въпреки линейните мисии и недостатъчно голямата интерактивност, идеята, иновацията и оригиналността на Republic: The Revolution ще те държи дълго време разгорещен и прикрепен към монитора със сенки под очите.

8.0 от десет

HOT ROD: AMERICAN STREET DRAG

|Формат: PC (ревю) |Производител: Canopy Games |Издател: ValuSoft

Бензийн дьо Дизейло, по прякор "АГУ-то", беше отправил двете си кървясали очи към светофара. Пред него обаче не минаваха коли -- кръстовището бе празно, а единственото четириколесно наоколо беше един раздрънкан Ford 3 Coupe. Погледът на дьо Дизейло беше замъглен след пет часовото лежане под неговия Oldsmobile 4-4-2, (в случая, модел, а не тактика) прекарани в отчаяни усилия да инсталира нова спирачна система. Може би затова и сградите наоколо му изглеждаха толкова неясни и семпли. Все още се ядосваше, че автомобилът напълно бе отказал да му се подчини -- нормално за машина на над 30 години. Единствената му утеха бе, че антиката, в която опонентът му незнайно как беше вместил обемистия си задник, а именно онзи Ford 3 Coupe от края на 40-те, ще се разпадне на съставните си части час по-скоро. Двете коли едва-едва се поклащаха, и то не толкова заради 150-те коня, които се криеха под капака на всяка една от тях, колкото заради почти пълната им липса на ресори. Залогът беше осемдесет долара от страна на дьо Дизейло и една аудио уредба със съмнително качество, предложена от опонента му (вероятно поради факта, че той не разполагаше дори и с $80 долара). Този, който пръв пресечеше финалната линия, намираща се на 402 метра разстояние (точно четвърт миля), взимаше всичко.

Оцветеното в червено кръгче на светофара примигна. Дьо Дизейло натисна рязко съединителя (чудно как крака му не продъни изгнилата дънна ламарина на неговото 4-4-2) и сложи ръката си на скоростния лост. Още две секунди, още едно червено и... зелена светлина! С едно могъщо движение а-ла "разгневен селски труженик" Бензийн включи на първа и светкавично даде газ, колата се надигна, от ауспуха на горкия дърт автомобил се изля всичката световна чернилка и мръсотия, озоновият слой се смали с още един милиметър... и най-накрая Олдсмобила триумфално потегли. След няколко секунди колата нададе зловещ, стъргащ звук (явно Бензийн беше дал на втора); тази процедура се повтори пет пъти (дърт, дърт, ама с пет скорости!), но видим ефект нямаше. Вярно, чет'ри-чет'ри-двето ускоряваше относително добре, но същото важеше и за старото Ford 3 Coupe, което се движеше с една броня (макар и не лъсната) пред Олдсмобила. Бензийн изгледа изумено разнебитената антика, която напредваше до него -- вече бяха минали половината отсечка (тоест, цели двеста метра), а този боклук беше на път да го посрами!

"АГУ-то" нямаше друг избор. Трябваше да прибегне до съмнителния ускорител, с който беше се снабдил наскоро от локалния дилър на части втора (в най-добрия случай втора, в повечето -- над трета) употреба. Бензийн знаеше, че рискува Олдсмобила му просто да не издържи на натоварването и да сдаде багажа пред кварталната бакалия (щяха да профучат покрай нея след пет секунди, около 50 метра преди финиша). Но това Booster-че му струваше цели $1200 долара и все пак трябваше да го изпробва -- а надали можеше да има по-добър момент от този. Мислите на дьо Дизейло го върнаха с няколко дни назад и той се видя в собствения си гараж с пластмасова туба в ръце да налива съмнителна и силно вонлива смес с неясен произход, която този ускорител уж трябваше да гори. Докато показалецът му застрашително надвисваше над допълнително инсталираното на таблото копче BOOST, Бензийн за последен път размисляше дали не прави грешка. Нямаше обаче много време да мъдрува, защото античният раздрънкан Форд вече беше не само с една броня, а с цял капак пред него.

Излезлият да гледа сеир бакалин не повярва на очите си. Пред ококорените му дзъркели Олдсмобилът бълна огнена опашка и остави черна диря на асфалта след себе си. Старото 4-4-2 буквално литна и финишира с цяла секунда пред учудващо спортно настроеното Ford 3 Coupe. Е, "финишира" е силно казано, защото победоносно изпружената през левия прозорец ръка на Бензийн набързо се прибра и хвана здраво волана. Победителят в това hot rod състезание се движеше с изумителната скорост от 170км/ч, а спирачките му най-накрая бяха се разнебитили тотално. Добре поне, че булевардът продължаваше право напред и не след дълго щеше да се превърне в безкраен, прашен селски път...

Същата вечер Бензийн се прибра с разтреперани крака вкъщи, опиянен от победата, дългия селски преход и от своето откритие. Доверието, което имаше в местното магазинче за употребявани части, не го бе подвело. Кракът му вече никога нямаше да стъпи в гъзарския Palace, където всички части са чисто нови, но струват почти колкото колата му. Първата работа на дьо Дизейло, след като прекрачи прага на дома, бе да заяви участието си в официалния Hot Rod турнир след две седмици в категория "20-22 секунди". Нищо, че неговото постижение беше 17 секунди (осезаемо по-добро от необходимото за тази категория). Тъкмо щеше да има повече време да изпълни заветната цел, да приведе колата си в приличен вид.

И така, нашият добър приятел тръгна по пътя на славата, заедно със стария си приятел Oldsmobile 4-4-2. Печелеше турнир след турнир, канеха го да се състезава на нови, неизвестни за него допреди места срещу все по-добре подготвени противници. Къде с много пот, къде с още повече късмет, дьо Дизейло започна да оборудва своя автомобил все по-качествено и не след дълго се превърна в горд собственик на лъснато и екстравагантно боядисано страшилище, под чиито капак ръмжаха 880 коня. Целта му? Да спечели голямото състезание, спонсорирано от списание Hot Rod, и предназначено за супер-състезатели с постижения под 10 секунди. Рекорда му? 8.4 секунди. Мотото му? Speed, gimme what I need...

Борислав Михайлов

Победителят в това hot rod състезание се движеше с изумителната скорост от 170км/ч, а спирачките му най-накрая бяха се разнебитили тотално.

В КРАЯ НА КРАИЩАТА

Да си направиш собственоръчно колата, с която да печелиш състезания е не винаги забавна процедура, още повече когато комбинациите между купе, шаси, двигател с частите към него и прочие са над 1000.

5.0 от десет

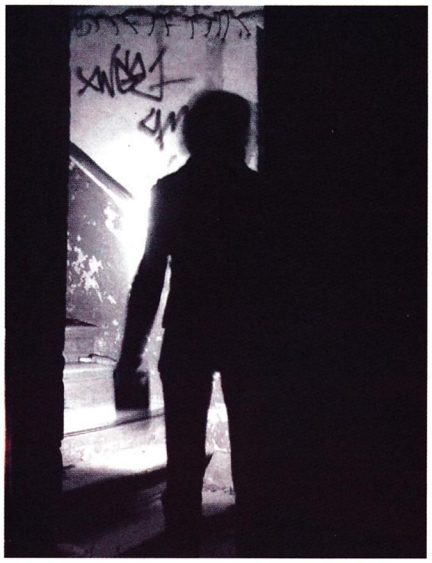
IN MEMORIAM

|PC (ревю) |Производител: Lexis Numerique |Издател: UbiSoft

Изчезнали хора: Джак Лорски и Карен Гижман Нашият журналист Джак и неговата приятелка са изчезнали, докато разследват серия от убийства, извършени из цяла Европа. Нашата единствена диря е дискът в тази кутия, получен в нашата агенция и който ние публикуваме днес за първи път. "Фениксът", както създателят му се нарича сам, изглежда е вдъхновен от езотериката и древните книги. Ние вярваме, че залога в това мрачно предизвикателство не е нищо друго, освен живота на Джак и Карен.

SKL Network

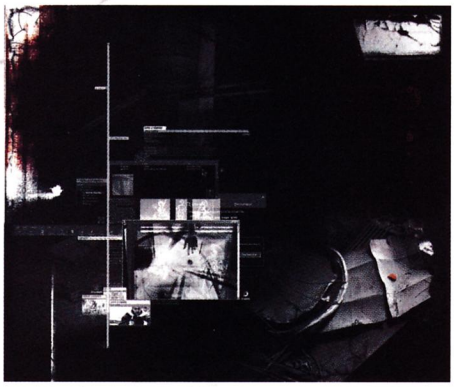
Помисли внимателно преди да отвориш пакета и да пъхнеш диска в компютъра! Имаш ли желание да проникнеш в хаоса на съзнанието на един луд? Имаш ли смелостта да откриеш импулсите, които карат един сериен убиец да действа? Помниш ли защо мълчаха агнетата? А седемте смъртни гряха? Не те ли е страх да откриеш че смъртта ти харесва? Достатъчно силен ли си да се изправиш срещу кошмарите си? Да? Ами да действаме тогава – угасяйте осветлението и да видим какво има на черния диск!



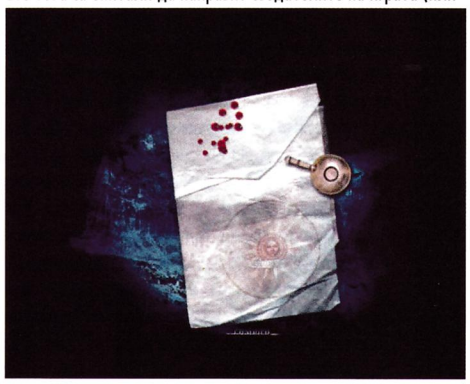
Из дневникът на Джак Лорски
1/01

"Всичко това започна, когато открих Super 8 филм като по чудо запазен в една камера, която купих от антикварен магазин. Беше пълна с банални кадри от една ваканция, заснети аматьорски през седемдесетте години на миналия век. Насред всичко това се появи една случайно заснета сцена, която смрази кръвта ми. (...) Тя се запечата в главата ми и сега не ми дава мира да открия мястото и хората, замесени в убийството. И така – започвам този дневник, без да имам представа докъде ще стигна..."

Дискът, създаден от Фениксът, представлява огромна поредица от филмчета, пъзели и екшън игри, преминаването през които води към дъното на болната психика на серийния убиец и към разгадаването на мистерията около Джак и Карен. Като казвам пъзели, надявам се, че не си представяте нарязани късчета хартия,



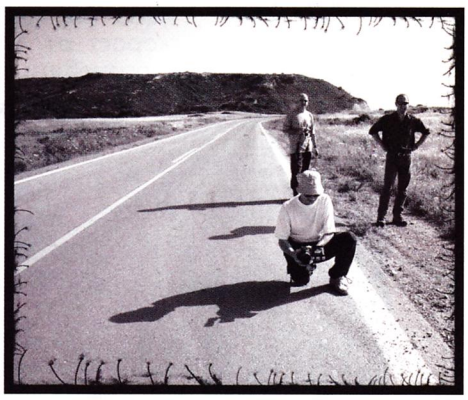
които трябва да подредите по предварително известна картинка. В нашия случай не е известна нито картинката, нито парчетата. Всеки пъзел е уникална комбинация от статични или движещи се букви, изображения, механични части, фотографски вани, насекоми, бутони и звуци. За всяка загадка Фениксът ти дава известна насока, но пречупена през неговия странен мироглед. Затова в повечето случаи единствения начин да откриеш отговорите на загадките е ровенето в Интернет. Необходимата ти информация е разпръсната на около 300 уеб-страници, голяма част от които са специално създадени за играта, така че с помощта на Google или на някоя друга търсачка ще се отзовете на неподозирани от вас места. Не сте играли така досега, нали? Изглежда лесно, но замисляли ли сте се колко са интернет страниците общо – милиарди! Трътката е да намерите ключовата дума или фраза, базирайки се единствено на видяното и чутото в играта. При това никога не можеш да бъдеш сигурен дали си попаднал на правилното място, защото истината и измислицата се преплитат умело и дълго време можеш да четеш неща, които наистина съдържат точна информация, но тя само ще обогати общата ти култура, но няма да доведе до разгадаването на пъзела. По време на играта бюрото ми се затрупа с листчета, изписани с имена на хора и локации, латински фрази (да, намерих латинско-английски онлайн речник), неразгадаеми (на пръв поглед) символи, химически елементи (ужас, наложи ми се да търся сайт с Менделеевата таблица), схеми и др. Посетих и много сайтове, посветени на живота и работата на Джордано Бруно и Хайнрих Корнелиус Агрипа фон Нетенсхайм. Но ако си спомняте трилърите, които сте чели или гледали, единственият шанс на детектива е да започне да мисли като извършителя на престъплението. Ето това са опитали да направят създателите на играта (или

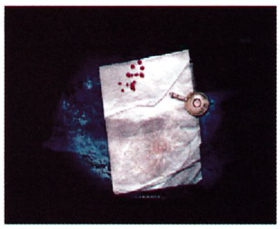
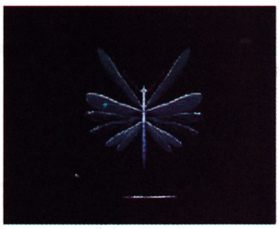


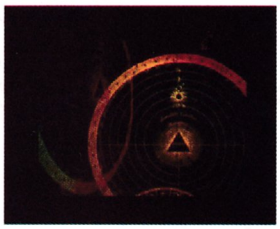
може би Феникса не е измислица) и явно са го постигнали. С решаването на всяка поредица пъзели се отваря и част от видеодневника на Джак Лорски, заснет по време на неговото разследване из Европа и включващ от интервюта и разговори с други, обвързани със случая хора, до много лични кадри, повдигащи завеста на интимното, приобщавайки те със съдбата на героите.

Изключително находчиво решение за увеличаването на реализма са писмата, които пристигат в електронната ти поща, точно когато нещата започнат да изглеждат безнадеждни. E-mail-ите, които получаваш от Агенцията и от други участници в разследването (не смея да ги нарека играчи), в повечето случаи съдържат невероятно важна информация, която да улесни търсенето. И не само...

"I'm there, right near you. I'm watching you. You could almost feel my breath on your skin…
See you later, my Little Friend. See you later, Martin.
The Phoenix"





Извадка от психологическия профил на убиеца: "Едно нещо е сигурно: Фениксът подбира следващите си жертви чрез Интернет. Много от тях са имали собствени уеб-страници. Той със сигурност е упорит и се завръща с различни псевдоними. (...) Купчината от следи, подбрани от историята, религията и езотеричната символика, зарежда доминантия психологически процес в неговите умствени функции, а именно: интелектуализацията. (...) Подобно на много други серийни убийци, действията на Феникса следват неговата собствена логика, криейки се зад фасадата на ирационалното. Каква истина се опитва да оголи?
Само с разкриването на това ще можем да се приближим до него – също както Джак Лорски и неговата приятелка дръзнаха..."

В In Memoriam ти не си просто наблюдател. С напредването на играта започваш да се чувстваш като част от историята, като актьор във филм, носещ трескавата атмосфера на Blair Witch Project, Червеният Дракон, Мълчанието на Агнетата и Седем. Ти си този, който води разследването, следвайки стъпките на Феникса (или може би той иска да мислиш така).

Играта е написана и режисирана от Ерик Виено – известен и награждаван майстор на визуалното изкуство, пионер в създаването на синтетични изображения и мултимедийни проекти. Процесът по работата върху играта отнема близо четири години – срещи и консултации с историци, учени и специалисти по окултните науки; избор за място на снимките в шест различни европейски държави; събирането на екип за създаването на огромното количество разностилни уеб-страници. В заснемането на филмчетата за играта участват над 25 актьора, а снимките продължават около две години, поради страстта на Ерик Виено към ултра реализма – сцените с Джак и Карен са направени при точните климатични и метеорологични условия, съпътстващи тяхното двугодишно разследване.

Графично In Memoriam е реализирана с QuickTime и Macromedia и единственото, което можеш да превиш е да щракаш с мишката по екрана и да търсиш активните зони. Това решение би отекчило до смърт всеки, който под компютърна игра разбира "мнооооого и по-голееми пушкала и грозни същества, по които да пуцам", но създателите на играта и без друго се целят в една по-възрастна аудитория, съставена от хора между 25 и 40 години.

In Memoriam е абсолютно нов тип приключенска игра. Тя потапя играча в една осезаема вселена, в която трудно би различил истината от лъжата, реалността от измислицата. In Memoriam не е като нищо друго, виждано до момента – тя е мястото, на което киното, интерактивните забавления и интернет се срещат и образуват една хомогенна смес.

Мартин Янев

В КРАЯ НА КРАИЩАТА

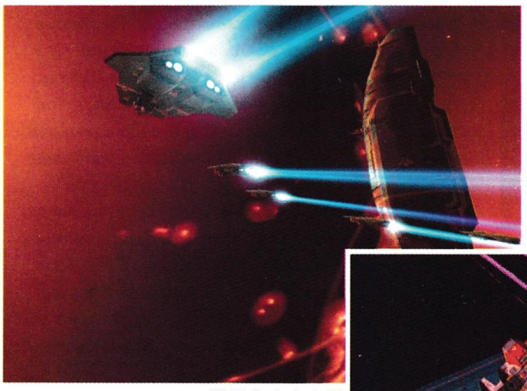
Изключително добра идея, реализирана с добра визия и озвучаване. Едно ново начало за един позабравен жанр. Ако търсите нещо различно и доста оригинално, In Memoriam определено ще ви го даде.

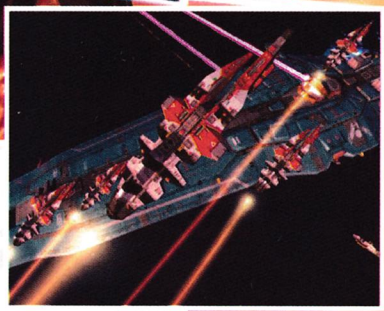
9.0 от десет

HOMEWORLD 2

|Формат: PC (ревю) |Производител: Relic Entertainment |Издател: Vivendi Universal

В Homeworld 2 един път не станах свидетел на комични сцени от типа всички преследват един или слона гони муха.





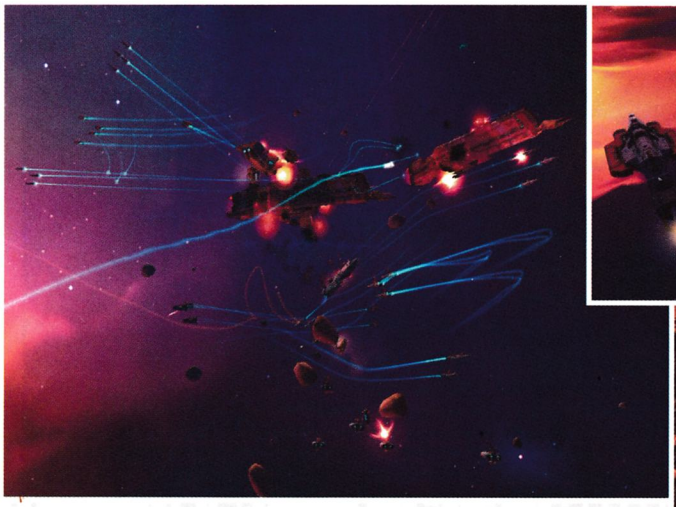
Необятният космос е бил тема на толкова много романи и филми, че на човек може да му се завие свят. Сам по себе си, космическият вакуум е нищо особено, но човешката фантазия го превръща в полигон за най-зашеметяващите и епични битки раждали се в съзнанието ни (Да живее Лукас!!!). Започвам така, защото тази статия е посветена на една майсторски изработена игра събрала в себе си есенцията на днешната научна фантастика. Homeworld 2 -- може би това е заглавието, достойно да застане редом с епоси в жанра като Междузвездни Войни, Стар Трек и Звездни рейнджъри. Играта е невероятна, тя е перфектното продължение на серията, защото идеално се допълва с предшествениците си, но предлага различно усещане от тях.

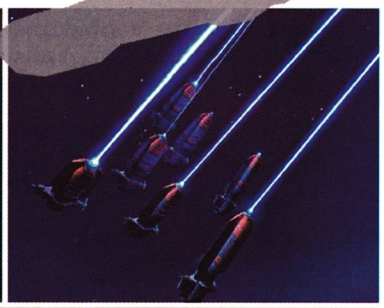
И понеже не знам откъде да тръгна, ще започна от интерфейса. Той е доста подобрен от стария и е структуриран така, че да не закрива много от картината и да е удобен в напечените ситуации. На пръв поглед той изглежда доста сложен -- с достатъчно много бутони, че да се изгубиш, но след известно време ти става ясно, че всичко е така старателно подредено, че няма да се налага да се ровиш из куп менюта в търсене на желаната команда. Интерфейсът е разделен на три основни секции: управление на флотата, информация и групиране, строене и разработване. Всяка една от секциите разполага със задоволителен набор от функции, намиращи приложение във всеки даден момент от играта. И за да е по-лесно, когато настъпи времето за сражения, почти целия интерфейс може да се скрива. Самото строене и разработване става елементарно: щраквате върху нещата, които желаете да се произведат/разработят и готово. Играта автоматично ги подрежда в листа за изпълнение и ви оставя да се занимавате с по-важни дейности. Естествено в тези списъци може да се изтриват или местят продуктите, като това ви дава възможност да подреждате задачите по приоритет. По изключително удачен начин е решен проблема с навигацията: просто натискате SPACE и се пренасяте в тактическата карта. Тя ви предлага поглед "отгоре" над всичко, което става в заобикалящия ви вакуум. При водене на масирани сражения тактическата карта е най-добрият начин да управляваш огромната си флота. А когато всичко започне да излиза от контрол и играча загубва представа какво точно става с корабите му, той може да паузира играта и старателно та преразгледа тактиката и формацията на атакуващите групи. В режим на пауза може даже да се дават команди за производство и разработка. Хубавото в употребата на тази функция е, че може предварително да зададете на флотата си какво да прави, а след това се облягате назад и с гордост съзерцавате как групите ви започват да гнетят врага по точно оказания план.

В Homeworld 2 има 6 основни класа единици: изтребители, корвети, фрегати, крайцери, оръдейни платформи и помощни кораби. Петте бойни класа са в страхотен баланс. Ще намерите всякакви кораби за всичко, като не е необходимо машината да е от еднакъв клас с противника за да го пребори. Примерно има фрегати предназначени за борба с изтребители и кораби от нисък клас, но от друга страна има изтребители и корвети, които са способни да унищожат даже крайцер. Много важен елемент в Homeworld 2 е правилното съставяне на ударните групи, тъй като повечето кораби не се справят добре ако летят соло. На крайцерите и разрушителите ще им е необходима защитата на изтребителите за да могат да си вършат работата. Йонните фрегати ще се нуждаят от закрилата на флак фрегатите, които да чистят вражите бомбардировачи. С правилното съставяне на групите играчът може да създаде непобедима флота, способна да отговори на всякакъв тип атака. По-големите кораби в играта разполагат с допълнителни модули които променят динамично предназначението им. Примерно на крайцер можем да построим модул за изтребители и с това си осигуряваме непрекъснати подкрепления и защита (непрекъснати докато не изчерпим ресурсите). Естествено те могат да се превръщат и в цели за атакуване.

Освен допълнително построените модули, големите кораби имат и други атакуеми под-секции, като двигатели, мостик и оръжейни системи. Примерно, харесали сме си някой противников крайцер, пращаме скаутовете да му спрат двигателите и оръжията с EMP, след това пускаме фрегата с пехотинци да се скачи с него и готово -- кораба е вече наш. Както вече споменах, скаутовете имат EMP, освен тях и други кораби имат специални способности, които са широко приложими в битка.

Геймплеят на Homeworld 2 е страхотен. Той е невероятно изпипан, като в него няма нищо което да дразни. Скучните неща като събирането на ресурси или скачването на корабите за ремонт се решават с натискането на едно копче. Избирате корабите събиращи руда, натискате H и те автоматично ще се насочат към най-близкия астероид богат на минерали. С изтребителите е същото -- селектирате ударната група, натискате D и повредените кораби ще се приберат в най-близкия кораб способен да ги поправи. Моментът по събирането на ресурси е много забавен, защото след





успешното приключване на мисия оставащата, реещо се из пространството руда бива автоматично събрана за следващото ниво. Това спестява на играча скучните часове по събирането на допълнителни ресурси. И след като вече сме се освободили от събирането на ресурси и други скучнотии, можем да се отдадем на сраженията. Те са мястото където изпъква най-доброто в играта. А именно изкуствения интелект на единиците ви. Работата с вашите части е нещо върховно. Когато изпратите ударна група да атакува вражеската флота, всяка една единица си набелязва своя цел, а най-интересното е, че набелязва такъв обект с какъвто най-добре ще се справи. Това означава, че прехващачите ще атакуват изтребители, бомбардировачите ще нанасят удари по фрегати и крайцери, а вашите фрегати ще чистят пътя на разрушителите. Relic са направили някакво чудо -- просто селектирайте единиците си, набележете им цел и работата е свършена. Флотата ви ще влезе във сражението с ясната представа, че може да се справи и знае КАК да го направи. Разбира се може да задавете на ескадрите си тактика и формация, което в различните битки е от голямо значение, но най-често агресивната тактика е победоносна. От колкото повече бойни класа кораби е съставена вашата група, толкова тя ще е по-ефективна в тежките сражения. В Homeworld 2 един път не станах свидетел на комични сцени от типа всички преследват един или слона гони муха. Никога няма да ви се наложи да се правите на бавачка и да водите единиците си за ръка в сраженията. Също ако врагът ви наближи опасно и влезе в сензорите на кораба майка, най-близките ескадрили автоматично ще се впуснат в защита и дори не е необходимо да им давате някакви команди, отново те сами ще свършат работата. Ще си кажете, че тази автономия на единиците ви прави излишен, но не е така. Вашата изобретателност и тактическо мислене ще са необходими в големите сражения, където ще трябва да печелите в ситуации когато врагът е с огромно числено превъзходство. Кампанията на Homeworld 2 е съставена от 15 мисии изправящи ви пред най-различни предизвикателства. Операциите са направени така че да не се повтарят и всяка една да предлага по нещо различно. Единствената лоша черта на геймплея (а тя не е лоша ако питате мен) е, че на места Homeworld 2 е трудна до отчаяние. Определено не препоръчвам играта на феновете на rush стратегиите. Тук мисиите се играят с много планиране и с дълго стоене пред тактическата карта в режим на пауза. Често една мисия се играе с часове.

Освен прекрасен с геймплей, Homeworld 2 изпъква и с чудесна графика. Играта наистина изисква по-мощна машина за да се играе, но наистина си заслужава. Визията е потресаваща, като се почне от умопомрачителните фонове и се стигне до детайлно изработените модели на корабите. Представете си само гледката -- на фона на процеждащата се слънчевата светлина по силуета на планета се води ожесточено сражение. Стотици следи от двигатели са преплетени в неописуема цветна мрежа. Крайцер избухва и оставя след себе си малка супернова със стелеща се ударна вълна. Йонните фрегати режат с блестящ лъч корпуса на повреден унищожител. Малки сини взривове обгръщат изкривената му обшивка когато бомбардировачите пикирайки изсипват товара си върху му. Флак фрегатите непростимо обсипват вражите изтребители с хиляди снаряди, а корветите с малките си подвижни оръдия се нахвърлят върху незащитени ракетни фрегати. Торпето изсвистява и близкия крайцер избухва в светлина. От жегата три бомбардировача пламват и след малко вече ги няма. Мостика на вражески самолетоносач избухва в пламъци. Тежката ракетна фрегата изстрелва целия си заряд по заслепения кораб, причинявайки му тежки повреди. Полу-унищожен, целия в пламъци, самолетоносача се разпада и от него остава само обгорелия скрап.

Не си мислете, че това е някакъв изблик на поета в мен (Ах... защо ли ми викаха "Леда" в училище), всичко си е такова каквото го описах, без грам преувеличаване. Текстури, ефекти, модели, осветление, сенки всичко граничи със съвършенството.

За звукът важи същото. Музиката прави атмосферата уникална, а озвучението на единиците е страхотно. Най-готини са асистентите, които с монотонен глас ти съобщават какво става. Дори и в най-напечените моменти те са спокойни като замръзнала вода. Направо ти казват "Пич, виж к'во, кораба майка след малко ще стане на супер нова, така че иди си пий успокоителните, пък аз пак ще съм си спокоен защото така или иначе ще започнеш нивото на ново ..."

Историята на играта взаимства доста от идеите на предната игра, но този път е много богата на детайли и е способна наистина да възбуди интереса. Самата тя е представена от познатите черно бели анимации в комиксов стил. Те си бяха и са си една от уникалните черти на тази игра. Аз лично много им се кефя защото наистина успяват да те потопят в света на Homeworld.

Новото отроче на Relic определено е фаворита в стратегиите тази година. И понеже аз съм си голям sci-fi фен, направо се пристрастих към тази игра. Надявам се, че и на вас ще ви допадне...

Иван Стойнешки

В КРАЯ НА КРАЙЩАТА

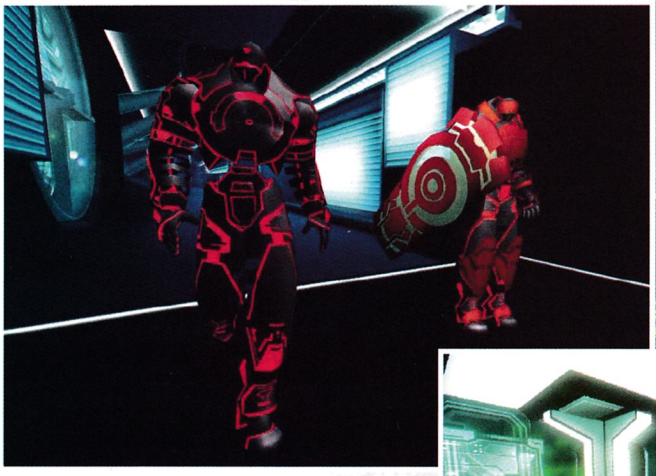
Homeworld 2 е уникална за жанра. Тя заличава грешките на предшествениците си и се превръща в един истински фантастичен епос. Играта притежава интересна кампания, skirmish режим и задоволителен мултиплейър.

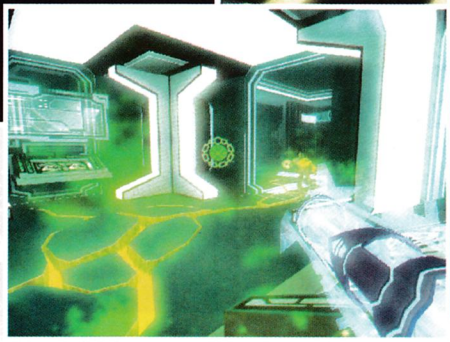
9.3 от десет

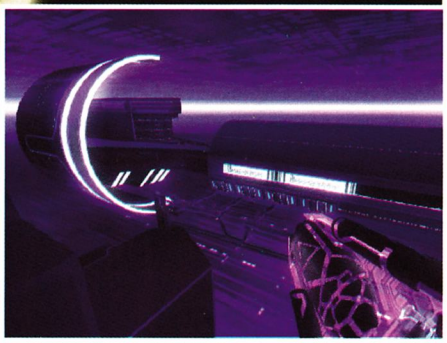
TRON 2.0

|Формат: PC (ревю), Xbox |Производител: Monolith Productions |Издател: Disney Interactive

Не само, че сте заобиколени от нещо толкова непознато и в същото време толкова красиво, а и самите вие не приличате на себе си.







Надали някой от вас би спорил с мен, че в последните няколко години удивително бързо разрастващият се жанр Action, в частност FPS, все повече и повече се стереотипизира. С прости думи, излизат няколко shooter игри, които налагат модата и всички се втурват да им подражават. "Колкото повече подражатели, толкова по-добре", е споделяното от повечето некадърни developer teams мото -- 'щото така имало по-голям избор. Е, за съжаление, пуцалки а-ла "гепи таз картечница и им вкарай лудия damage" вече са под път и над път, а тези от тях, които се вписват в графа "поредния боклук" не с лопата, а със снегорин да ги риеш. Но ето, че най-накрая до гордия пазител на оригиналния sci-fi екшън, а именно серията Jedi Knight, гордо застава нова игра. И то не каква да е, а игра, очаквана с нетърпение от геймърската общественост повече от година -- игра, която целеше да е революция в жанра. Играта, както може би вече се досещате, е TRON 2.0 -- хит, създал от доста време насам около себе си абсолютна мания.

Но стига съм ви поднасял суха и ненужна информация с критичен тон и вирнат нос... Ако продължавам така, Jet Bradley, главният герой в играта, ще вземе да ми се обиди, тъй че слагайте каските и да се мятаме на неговия Super LightCycle. Дано няма нищо против да му го взема на заем, за да ви разведа из странния, уникалния, невероятния свят на TRON 2.0! И, моля ви, побутвайте ме, ако, унесен в плямпане, се насоча към някоя стена... Дръжте се здраво, дами и господа, потегляме!

Учудени сте, а? Май не бяхте очаквали дигиталният свят да изглежда точно тъй. Е, приятели мои, учудени или не, в момента вие сте забучени в нещото, което спокойно можем да приемем за света на играта TRON 2.0. Най-лошите мечти на компютърните лаици, познати ни просто като "леймъри", се сбъдват, когато горките индивиди бъдат поставени точно в този свят. Причината се крие в това, че тук е тъпкано с толкова много компютърни и програмистки термини, че направо глава да те заболи. Е, друг е въпросът, че надали на някой от по-плашливите "запознати" би му било много приятно да се озове на "очна ставка" със своя MailerDaemon (програмата, отговаряща за разпределянето на e-mail съобщенията). А какво ще кажете за среща с вашия Recycle Bin, IO.sys, autoexec.bat, config.sys или "злия чичко" Kernel32.exe -- все файлчета, подлежащи на приятна доза гъделичкане и човъркане в реалния живот? Моментът е дошъл те да възтържествуват, защото влизайки в света на TRON 2.0, вие вече няма да сте един опулен, самодоволен индивид (иначе казано, User), имащ пълен контрол върху всичко, подвизаващо се из системата му. Оставете самоличността си на бюрото, отляво на мишката, или пък на скрито -- под клавиатурата, да не ви я открадне някой. Влезете ли в "системата", в света на TRON 2.0, вие сте само една от многото програми, която в повечето случаи дори не носи подобаващо име, а се води в графа "излишни за системата ресурси". "Creeру", ще кажете вие, и с пълно право, но нека ви поуспокоя, драги мои -- ако случайно вземете да се вживеете твърде много в играта, просто си спомнете тези мои думички: Файловете и програмите във вашия компютър не представляват нищо друго, освен линия от кодове и цифри! Това, че вие сте започнали да си ги представяте като футуристично облечени, роботизирани полу-Homo sapiens-и, а себе си възприемате като синкав кодиран системен ресурс, си е ваш проблем... да не сте играли TRON 2.0 толкова много!

Надявам се да сте се поуспокоили след тази изяснителна тирада -- приемете я като нещо от сорта на "Welcome" съобщение. Ако отлепите погледа си от задната гума (или каквото там представлява) на Super LightCycle-а ми, ще забележите един свят, който далеч не е толкова страшен, колкото си мислите. Напротив, първоначално странно изглеждащият и пълен с какви ли не изненади свят на дигиталното пространство в TRON 2.0 е представен като една безкрайна феерия от светлина и информация. От близките стени блещукат приказни ивици бяла светлина, почти наподобяващи плазма, във въздуха около нас се реят кубчета системни ресурси, понякога съдържащи ценна информация, а над главите ни прелитат като дирижабли пакети информация, които може би се прехвърлят от една папка в друга... Никога не бих си и помислил, че компютърът може да е толкова красив "отвътре" -- така де, дънните платки, видео/sound-карти, портове и микрочипове не са особено грабваща окото гледка. Тук обаче работите изглеждат коренно различно... Не само, че сте заобиколени от нещо толкова непознато и в същото време толкова красиво, а и самите вие не приличате на себе си. Както вече отбелязах, в света на TRON 2.0 аз и вие всъщност представляваме не личности, а пакети информация, което обаче не пречи пак да си приличаме на хора, макар и облечени в роботизирани костюми. Единствената подсказка за

нашата хуманоидна същност е нашето лице, което си е досущ като реалното -- за разлика от безбройните програми, притежаващи само куп текстури под каските си и странен дигитален звук, представляващ говор. Та, в този странен свят няма да се учим, нито пък ще тренираме -- развитието ни се осигурява чрез софтуерна информация.
С простички думи, навсякъде из този свят са разпилени десетки подпрограми (subroutines), които можем да пуснем в действие в нашата програма - т а нали в TRON 2.0 и ние самите сме просто софтуер! Тези подпрограми могат да усилват дадени умения - например да ни позволяват да скачаме по-високо или да правят ходенето ни безшумно -- или пък да ни защитават по-добре, отчитайки вирусите в средата и идентифицирайки различните програми около нас. Самото ни "усъвършенстване" представлява просто трупане на точки, с които да подобряваме версията си - така например, от версия 1.9.8, натрупвайки две точки, ние ще се издигнем до версия 2.0.0 - - а това ще ни позволи да подобряваме уменията си. Удобно, лесно и просто -- без каквито и да били учители, учебници и изпити!

Проблемът с целия този чудесен свят е, че, колкото и всеобхватен да изглежда той, възможностите пред нас далеч не са толкова много... Това може да го потвърди и самия Jet Bradley, защото мисля, че онзи, с жълтия LightCycle, е точно той. По-добре да не го derezz-вам (тоест, унищожа посредством моя LightCycle), а да поспрем и да почерпим опит от главния герой в играта TRON 2.0.

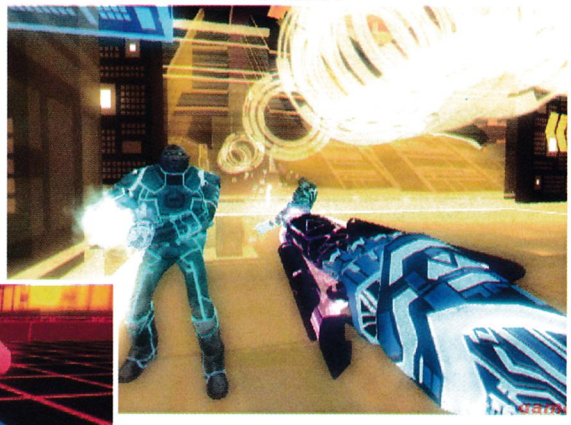
Както сам би могъл да ви обясни, Jet Bradley не влиза в света на TRON 2.0 поради любопитство, а за да спасява баща си (Alan Bradley, героят в предшественика на TRON 2.0 - - ф илма Tron) от незнайни злодеи. Засуканият сюжет поставя горкия Jet-ч о в центъра на кълбо от интриги и интереси -- някой лош чичко искал да завземе компютърната фирма, в която двамата мъже от семейство Bradley работят. Работата е там, че Alan Bradley тъкмо е успял да разработи своята технология за дигитализиране на хора и пращането им във виртуалния свят -- което, естествено, представлява интерес за големи (предпочитаемо лоши) риби. И така, в момента, в който Bradley-тате ненадейно бива отвлечен, Bradley-синче се вижда принуден да се юрне във виртуалния свят, та барем му помогне с нещо. Там Jet се сблъсква с достойно грамадна сюрия червени роботизирани гадни програмки, контролирани от гореспоменатия "зъл чичко" Kernel. Kernel пък, естествено, е слуга на по-големия и лош враг, който си служи и с многобройни други виртуални военни мерки, за да спре "излишния системен ресурс" на име Jet. Слава Богу, на нашия приятел през цялото време се намира кой да му помага -- от приятелския Byte, изглеждащ като дребна звездичка с лошо развито чувство за хумор и координация, през носещата прилепнал робо-костюм програма от женски пол (която се оказва, че е супер-гасегка) Mercury, та чак до измайстореката от Брадли-старши програма (пак от женски пол) Ма3а (не "Маза", а "Ма-three-а").

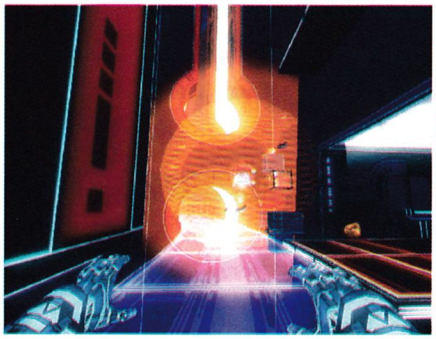
Из дебрите на виртуалния свят, Jet редовно е принуден да си губи времето с тичане из засукани, ала не особено интересни нива с прекрасен графичен дизайн. Това обаче писва, благодарение хем на еднообразната, макар и уж приятна музичка, лееща се на фона (може би някой user си е пуснал някоя mp3-ка по погрешка...?), хем на безкрайно неприятните моменти, в които Bradley-младш и е принуден само да подскача от куб (байт) на куб в търсене на скрита дупка в отвсякъде блещукащата информационна стена. "Разговорът" с някоя приятелски-настроена програма, която желае не толкова да ви постреля или да си поговори с вас, колкото просто вие да я послушате, също не помага, защото в повечето случаи той се изчерпва до две-три шаблонни реплики. Да не говорим пък, че враговете на нашия човек не разполагат с голяма доза интелект, но пък за сметка на това се появяват в порядъчно големи бройки. Предвид трудната за овладяване система на бой чрез мятане на диск и малкото на брой алтернативни оръжия, избиването на ордите червенковци се превръща в досадна задача, особено след като те понякога изникват дори в помещения, където сте сигурни, че не е останала жива душа... тоест, здрав байт.

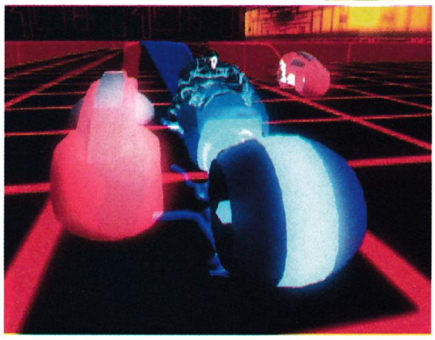
Разтухата както в живота на многобройните програми, така и във виртуалното ежедневие на Джет, представлява състезание с LightCycles -- странни мотори, движещи се из предназначени за това арени и оставящи след себе си дълги следи. "Светлоциклите" могат да се движат само по права линия и завиват само под прав ъгъл, да не говорим пък и че никога не могат да спрат напълно -- това прави карането им трудничко за усвояване, но много интересно. Особено имайки предвид факта, че, ако се блъснат в собствената си диря, някоя стена или най-често, следата оставена от друг състезател в арената, моторчетата, заедно със състезателите им, биват "derez-нати" (или както аз обичам да казвам, просто "резнати"). Целта на състезанията е "моторджиите" да си правят мръсни номера и да се derez-ват , докато не остане само един.

Като изключим последните мероприятия, ще се убедим, че животът на Jet из дебрите на виртуалното далеч не е толкова интересен, колкото очаквахме, потапяйки се в света на TRON 2.0. Имайки предвид, че тази алтернативна реалност не предлага нищо повече от страхотна графика (според която всичко из софтуерния свят блещука) и копие на всичко останало, което вече сме виждали в останалите екшън-игри (орди от тъпи врагове, отегчителни диалози и ненужно големи фрагменти от игра, представляващи само подскачане или подтичване), можем спокойно да оставим Super LightCycle-а там, откъде сме го взели, и да започнем да си деактивираме подпрограмите една по една. За тези от вас, които цял живот са изпитвали желание да се потопят в дигиталния свят, TRON 2.0 може би ще е разочарование, за екшън-маниаците това ще е просто поредното добро заглавие, а за мнозина това може да е и любима игра. Едно обаче е 100% сигурно -- това определено не е играта, която ще изкриви напълно представите ни за FPS-екшън.

Борислав Михайлов







В КРАЯ НА КРАЙЩАТА

Това определено не е играта, която ще разкъпи представите за жанра екшъни. Освен с невероятната си графична реализация, TRON 2.0 може да се похвали само с многобройните добри идеи за интересен gameplay, които обаче са твърде зле реализирани.

8.5
от десет

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

|Формат: PC(ревю), Xbox|Производител: Raven Software |Издател: LucasArts

Jedi Academy се появи твърде неочаквано за мен. След Jedi Outcast и Soldier of Fortune 2, Raven Software работиха по два проекта -- Quake 4 и една конзолна X-Men игра. Вестта за Академията дойде около 1 април и естествено си помислих, че е майтап. Пет месеца по-късно вече знам как може да се изкара толкова бързо продължение на джедайската сага. Въпреки че претендира да е истинско продължение (неофициално играта се води Jedi Knight 3), тя е по-скоро самостоятелен add-on на Jedi Outcast. Промените са малко, но толкова качествено направени, че удоволствието от игра е скочило многократно в сравнение с почти перфектната предишна част. Пичовете от най-младият гарвански тийм под зоркия поглед на началството са взели най-добрите геймплей елементи от всички предишни Jedi Knight игри и са ги преработили и пакетирали в една експлозивна доза джедайски екшън за която всички бяхме зажаднели.

Действието се развива няколко години след като Кайл Катарн се справи с бандата остатъчна имперска измет начело с Десан. Сега той е учител в джедайската академия на Люк Скайуолкър на гористата луна Явин и тук идва твоя ред да се включиш като многообещаващ ученик на "мастър" Кайл. Преди да започнеш нова игра, ти се предоставя възможност да си избереш расата, пола, лицето, облеклото и дори вида на дръжката и цвета на светлинната сабя. За разлика от предишните части, тук започваш от самото начало с най-доброто оръжие в галактиката и честно казано, до самия край на играта много рядко ще ти се наложи да използваш друго, освен вярната ти сабя-самоделка. По пътя си към званието "рицар джедай" ти се предлагат порции от по пет мисии, които можеш да играеш в произволен ред. Това са мисиите в които израстваш в използването на Силата и светлинното острие. Точно като в JK1 можеш сам да избираш кои сили да развиваш, като няма ограничение дали ще са "тъмни" или "светли". Неутралните Push, Pull, Jump, Speed, Sense се ъпгрейдват автоматично при повишаване в звание. Самите двубои със саби може да изглеждат малко хаотични в началото, но тогава пък рядко се сбиваш с други "сило-ползватели", а кълцаш масово обикновени врази, което също е много забавно, особено като те възнаградят със зрелищна смъртна анимация при която камерата се завърта на 360 градуса на бавен кадър. Можеш да ги обезоръжаваш с Grip и Pull, при което хукват да бягат панически или вдигат ръце в стойка "предавам се", да ги събаряш на земята и да ги довършваш с бодване между плешките, или пък със Speed да накълцаш всички на нивото преди да са се усетили.

Истинското предизвикателство идва когато зачестят сабленитe двубои...

Всъщност с тях си експериментираш и разучаваш възможностите си. Истинското предизвикателство идва когато зачестят сабленитe двубои, като понякога се биеш срещу групи от по пет-шест ситски окултисти усвоили силата. В такъв случай, комбинирането на различни комбота, акробатики и сили е жизнено важно (подробно описание на всички движения има при натискане на "M" по време на игра). Основно трябва да ги изненадваш с бърза смяна на удари от различни страни (отляво, отдясно, отзад), а дали ще използваш бързи или бавни но силни удари зависи от предпочитанията ти (стиловете се сменят с L и комботата са различни при различен стил или вид на сабята; двойната сабя тип Дарт Маул и двете саби са достъпни след като получиш звание "рицар"). Добре е да развиеш максимално Grip и Heal, като ги поставиш на отделни клавиши до които имаш бърз достъп, Push пък трябва да ти е на най-лесното място, примерно R, защото с него се измъкваш, ако са те хванали с Grip или Drain или сте в "саблен ключ" с противника. При Grip (level 3) трябва да задържиш бутона, за да не отхлабиш хватката и можеш да размяташ жертвите си (дори и някои босове) във въздуха или да ги хвърляш от някое високо място, за да се пребият, а с максимално качен Drain ги изцеждаш за секунди.

Графично, разликите с Jedi Outcast са минимални, но архитектурата и дизайна на бекграундите са изпипани точно в духа на вселената, а за звуците и музиката е достатъчно само да кажа, че са правени в студията на Lucas Films и наистина те карат да се слееш със вселената. Нямам думи да опиша чувството, когато за първи път чух музикалната тема на Дарт Вейдър, просто изтръпнах и усетих с всяка клетка присъствието на тъмната страна. За накрая да те предупредя да не пропуснеш двата различни завършека на играта. Избора се прави съвсем малко преди края и разликата е само в последната мисия и финалния бос. За мултиплеър не остана място да пиша, но разликите с Jedi Outcast не са големи, той ще бъде популярен отново само сред ценителите, докато невръстните плеърчета сигурно ще продължат да циклят на CS.

Влади Юлианов

| В КРАЯ НА КРАИЩАТА

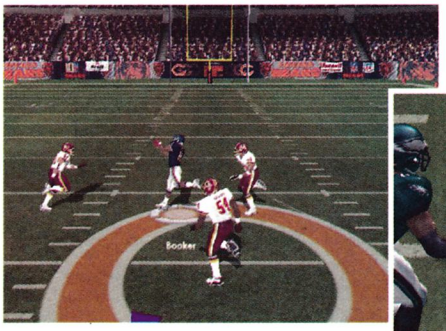
Всеки иска да бъде джедай, да почувства силата и студената дръжка на острието. Като недостатък може да се изтъкне краткостта на синглплеър кампанията и прекалено слабия сюжет. Компенсациите идва от разнообразния мултиплейър.

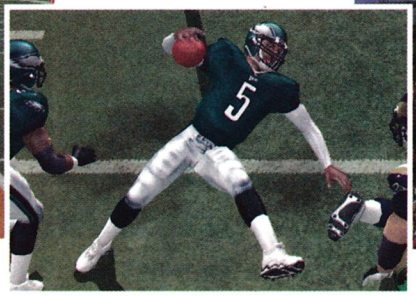
8.8 от десет

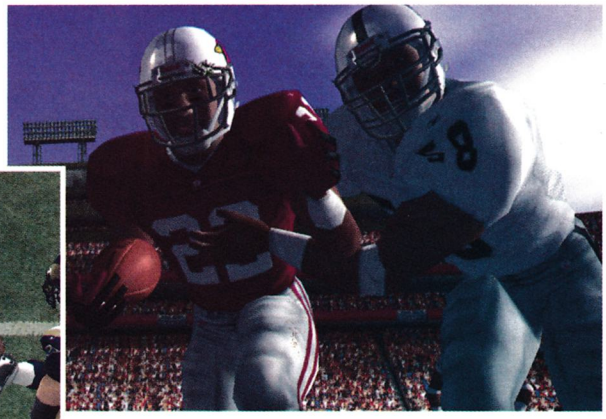
MADDEN NFL 2004

| Формат: PC (ревю), PS2, Xbox, GameCube | Производител: EA Sports | Издател: Electronic Arts

За жаждата за пари в съвременната развлекателна индустрия мога да ви занимавам с часове...







В света на гейм индустрията са много фирмите, чиято цел са паричките на феновете. Поне при PC-тата обаче, името на един разпространител се откроява много ярко...

Замисляли ли сте се някога, че френчайзите с най-много заглавия са собственост именно на EA? The Sims, FIFA, NHL, NBA, NFL, Tiger Woods' Golf и C&C поредицата са все собственост на американската компания. Именно подстудиото им -- EA Sports, и тази година ни радват с двайсетина игри, които принципно нямат нищо ново и като цяло са предвидени да ударят джоба на средностатистическото американско/западноевропейско/заможно източноевропейско, с афинитет към оригиналните игри семейство. За жаждата за пари в съвременната развлекателна индустрия мога да ви занимавам с часове, но си мисля, че не това е предмет на настоящата статия, а напротив -- един продукт със стабилни качества, който обаче е идентичен с предишния.

Серията Madden NFL конкретно е посветена на американския футбол -- спорт, силно непопулярен в Европа. В новото издание, както можете да се досетите, присъстват абсолютно всички звезди на асоциацията. Естествено, нас като българи това малко ни вълнува, още повече, че с набуханите униформи и шлемовете всички изглеждат еднакво.

Личи си, че новото издание на играта е разработвано принципно за конзолите. Без джойстик нямате абсолютно никакъв шанс да усетите истинската тръпка от играта, а пък е препоръчително той да е аналогов, за да нямате никакви проблеми. Друга забележителна особеност е типичната за конзолите яростна бързина на геймплея. Тъй като нас, като българи (пак) и това доста малко ни интересува, ни остава радостта от скоростните изпълнения и дългите пасове.

В миналите издания контролът на играта в атака беше истински кошмар. Чрез нововъведенията тази година работата ви в нападение е доста по-лесна и ще можете да се ориентирате. Естествено, отново на разположение са ви огромно количество тактики и стратегии, които предполагам са адаптирани адекватно, а честно казано са доста неразбираеми. С времето прекарано в игра ще започнете да разбирате, че има и други "заучени положения" освен класическото "пас към някого и юруш към тъчдауна".

Аз лично бях очарован от новостта на име "owner mode". При нея към традиционния franchise се добавят и разнообразни финансови екстрички като цени на билетите и разни видове напитки/храни, които затлъстелите американски младежи да консумират на стадиона на вашия тим. Разбира се, влияние върху посещаемостта ще оказват резултатите на вашите питомци. Като цяло тази част е реализирана на ниво, но не върши достатъчна работа, за да задържи вниманието ми върху играта.

Иначе като поразцъкате малко играта ще разберете, че смисъл да се играе наистина има, най-малкото защото геймплея е забавен и за разлика от останалите заглавия на EA Sports все още не е опетнен с разни "дивотии" като реализъм. В мултиплейър игрането е наистина и забавно и тези, които могат да си намерят опонент ще открият в Madden 2004 сравнително добър начин да разпускат.

Коментарът -- традиционно слабо място на поредицата, ще продължи да си е също толкова слаб. Коментарите звучат неестествено и се отдалечават доста от класата дори на родни звезди като другаря Петьо Василев. Иначе богатство на репликите има, но въпреки това специално идеите на втория коментатор доста бързо започват да се изчерпват и в един момент стават натрапчиви до такава степен, че можете да минете и без тях.

Анимациите след тъчдаун са обогатени с 1-2 и вече не се повтарят толкова често, колкото в миналата игра, но отново има какво да се желае, главно в движенията на играчите, които наподобяват мимиките на моя милост след тежък тоалетен сеанс и внезапно озарение, че тоалетната хартия се намира на другия край на къщата, а именно (за неразбралите изречената, или по-скоро изписаната току що чутовна простотия) -- са силно неадекватни.

Графиката и звука са си останали непроменени в сравнение с предишното издание на серията. Те като цяло не изглеждат зле и играта има съвременен вид, като естествено отстъпва на стандартите в последно време. Въпреки това по този показател поредната издънка (не в лошия смисъл) на EA Sports няма да разочарова феновете си в страната на McDonalds и неограничените възможности и за пореден път някой ще се нагуши.

До следващия път... през 2005-та. В гейм-индустрията можем да сме сигурни само в едно -- че и догодина ще има нова FIFA, нов NBA, NHL, NFL. Нищо, че всичките тези поредици вече започват да си приличат като две капки вода.

Орлин Ялнъзов

| В КРАЯ НА КРАЙЩАТА

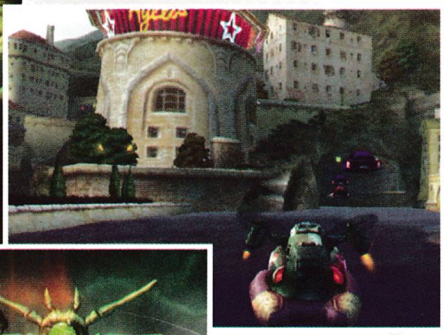
Само едно единствено нещо не е ясно на никого: как още личовете от Electronic Arts не са се досетили, че могат да пускат по две серии от спортна поредица на година – за първия и втория полугодие...

6.9 от десет

BEYOND GOOD & EVIL

|Формат: PS2 (ревю), PC, Xbox, GC |Производител: Ubi Soft |Издател: Ubi Soft

Текстурите биха те накарали да си направиш харакири, ако си графичен спец от най-високо ниво.



В превюто, поместено в миналия брой на NG, споменахме нашите очаквания за Beyond Good & Evil: красива графика, приказен арт, интересен начин на игра, увлекателна история и още дузина предпоставки, които трябваше да превърнат новия продукт на французите от Ubi Soft в едно от най-добрите заглавия на годината. И знаеш ли, останахме си само с очакванията. Отвъд нашата реалност, може би BG&E би се превърнала в класика, но явно злото в нашите души е надделяло над доброто и не успяхме да открием по-горе споменатите характеристики, които трябва да притежава една игра, за да се превърне в класика. Или пък просто Ubi този път вдигна много шум за нищо, защото Beyond Good & Evil определено не е играта, за която си бяхме наточили джойпадовете.

Красива графика -- може би, но ако играта беше излязла преди да речем три години. Това, че използва енджина на Rayman, въобще не оневинява програмистите на Ubi за калпавата презентация, която има новото им творение. Момента, в който аз се занимавах с изследователската дейност на Джейд, до мен, персийският принц под вещото ръководство на Симеонов вършееше местност след местност, всяка следваща по-красива от предишната. Имам странното усещане, че всички полигони са отишли за оформянето на лицето на фотографката -- действително един от най-детайлните човешки ликове лъсвали във видео игра досега.

Водните ефекти също заслужават добри думи, най-малкото защото ограничен кръг от PS2 заглавия могат да се похвалят с подобни водни повърхности. Всичко останало обаче, напомня повече за игра, писана специално за Nintendo 64, отколкото такава за 128-битовата конзола на Sony. Текстурите биха те накарали да си направиш харакири, ако си графичен спец от най-високо ниво. Мазнотия де немай къде, подплатена с не-голяма детайлност на терените, спрайтове и нискополигонални модели.

Приказен арт -- че дизайнът на Beyond Good & Evil не е правен от студент първи курс, специалност моден дизайн във ВСУ е ясно, но чак приказен? Опитът за нещо свежо и неподправено се е търкулнал от върха на телевизионната кула в Останкино със скоростта на светлината, бутнат от слабото графично изпълнение. Какъв художествен похват мога да съзра в човече, съставено от полигоните на Лара Крофт от оригиналния Tomb Raider?

Интересен начин на игра -- опитът на французите на направят един вид Евро-Shenmue е повече от похвален. И все пак нещо липсва. Има си ги мини-игрите, свободното кръстосване из един долу-горе обширен в нашия случай свят, изпълняването на мисии, че дори и иновативен елемент -- снимането на различни животни. Но (при това даже много голямо "но") играта просто не грабва. Няма я симбиозата между отделните жанрове, които се е опитал да вплете в едно цяло Майкъл Ансен. Това обаче, в никакъв случай не означава, че Beyond Good & Evil е долнопробен продукт. Всъщност, отрицателното ни отношение е породено най-вече от чудовищната рекламна кампания на Ubi. Ако това беше поредната игра, на която трябваше да направим ревю, то в никакъв случай нямаше да спестим похвалите, които тя заслужава. Не бихме ги скрили и при това стечение на обстоятелствата, но без космическите очаквания, критиката ни в никакъв случай нямаше да е от такова естество.

Положителна страна на медала -- прокарването на допълнителни герои е добро решение -- грухоподобния чичо Пейдж (не единствения помощен персонаж) със своите джаджи е доста полезен съекипник на красивата фотографка. Начинът им на взаимодействие също е добре реализиран. Имаш възможност дори да "нахраниш" грухтящия приятел в реално време, ако вражеските индивиди са изпили кръвчицата му. Доста забавни са и мини игрите -- тази, в която целта е набутването на всички шайби в полето на противника, определено ми изяде няколко часа в опити да победя едно животно, съмнително напомнящо на акула в умалени размери. И надпреварите със скутери са добре изпълнени -- управлението в никакъв случай не е вдървено, а красивият воден ефект, би те накарал да преиграеш едно състезание многократно. Фотографският фактор също влива свеж полъх от положителни емоции за играещия. Освен, че е адски гот да снимаш странни животинки (и да ти плащат за това), с времето ъпгрейдваш своя фотоапарат - по-добър фокус и дълбочина. За направата на качествена снимка от първостепенно значение е както ъгъла, така и разстоянието от което снимаш -- обикновено, ако снимката е направена от "луната", в долната част на екрана се съобщава слабостта, която си проявил при снимачния подход, който си избрал.

Музикалният съпровод е приятен и се вписва перфектно с околната среда. Критика може да се отправи към избрания от французите вариант, не всички реплики между NPC-тат а и главната героиня да са озвучени, което връща BG&E към времето на PSone.

Творението на Майкъл Ансен в никакъв случай не е случайно заглавие. Пламъкът, който то носи в себе си обаче, не е толкова силен, че да можем с чиста съвест да причислим BG&E към игрите с култов статут, каквато неминуемо е Prince of Persia: The Sands of Time, другият пресен, действително оправдал очакванията продукт на Ubi Soft.

Ивайло Коралски

В КРАЯ НА КРАИЩАТА

Приятен адвенчър, който страда най-вече от големите обещания на своя производител. От друга страна, дефицитът на подобни заглавия би трябвало да прикове вниманието ти върху BG&E, особено, ако си вярл почитател на жанра.

6.9
от десет

DISGAEA: HOUR OF DARKNESS

| Формат: PS2 (ревю) | Производител: Nippon Ichi | Издател: Atlus

Когато чух за първи път, че Square най-после са решили да направят нова Final Fantasy Tactics-игра, надеждите ми да дочакам появата на хубава ролева стратегия за PS2 се възродиха. Много бързо обаче, сополът ми увисна и претенцийките ми бяха свити -- към FFT "квадратите" добавиха едно красноречиво "A" (Advance) и метнаха великолепната си стратегия на крехките, миниатюрни плещи на Game Boy. "Yeye-мауе, има си хас PS2 да остане без готина ролева стратегия!", помислих си аз и в мътното ми съзнание заплуваха славни спомени от PSone-времената. Тогава освен FFT-то имаше още поне 4-5 изключително класни RPS-игри. Като майстори на такива заглавия за PSone се утвърдиха Atlus (Kartia: World of Fate, Brigandine), и ето че тази симпатична видео-гейм компания отново дава тон в жанра, но като разпространител, и този път за PS2.

Disgaea: Hour of Darkness (D:HoD) е изпипана в духа на най-добрите традиции на специфичния жанр anime role-playing turn-based strategy (ARPTBS). Хех, то май такъв жанр няма, но ако имаше, мнозинството от японските ролеви стратегии щеше да се причисли към него. Абе, защо да се правя на скромен? Обявявам, че тук, в Neogamer 5, за първи път изписвам абревиатурата на открития лично от мен жанр ARPTBS! Да се пукат от яд душманите! Лиричните отклонения настрана, Nippon Ichi са създали истински шедьовър, който ще се понрави най-вече на закоравелите ролеви играчи. D:HoD е една пристрастяваща old-school ролева стратегия, която не пращи от оригиналност, но комбинира вече познатите ни от други игри от жанра (най-вече FFT) игрови елементи по един уникален начин.

Започвам от историята, която бяга от традиционното клише "гепи меча и бегай да спасиш света" като дявол от тамян. Главен герой в D:HoD е демоничният принц Laharl (симпатичен младеж с кръвожадно изражение), който след двугодишна "дрямка" научава, че баща му, кралят Krichevskoy, е гушнал босилека (или каквото там гушват демонските крале). Започнала е грандиозна гражданска война за овакантения трон на пъклото. Laharl се впуска в битките и със зъби, нокти, криле и съюзници се опитва да се добере до полагащата му се по право (наследствено) корона.

Както при повечето RPS-и, в D:HoD геймплеят също е разделен на две части: планиране и битки. Планирането, този толкова традиционен елемент, тук е реализирано доста забавно. Да, към главния герой се присъединяват съмишленици, и, разбира се, можеш да ползваш различни изчадия и чудовища в твоята армия. Това обаче става по един доста хитро измислен начин, помпозно наречен Dark Assembly (Тъмно Събрание). То представлява нещо като сенат, в който Laharl проявява красноречие, служи си с дарове и закани и разчита на авторитета и влиянието си, за да убеди демоните-сенатори в необходимостта да се създаде нова бойна единица или да се поработи върху класа на вече създадени същества. Колкото по-убедителни са победите ти на бойното поле, толкова по-убедителен ще си и в "сената". Естествено, трябва да разполагаш и с необходимите точки mana. Никога няма да решиш, че създателите на играта е трябвало да вмъкнат още нещо в нея: на твое разположение имаш 120 класа (!), а теоретически можеш да развиваш героите си до зашеметяващото 10 000 (!!!!) ниво. D:HoD е фрашкана с оръжия, брони, колби с отвари и т.н. Характерно за самите битки е неособено високото ниво на трудност, което може да поизнерви печените ролеви стратези. Героите ти могат да правят комбинирани атаки, а всички участници в нея трупат точки опит. Ето един лесен начин за напомпване на хилав герой: включваш го в една комбо-атака срещу някой особено опитен бос, и ако атаката усмърти врага, хърбелът ти ще намаже опит, достатъчен за няколко нива!!

Графиката е пъстро, ярко, шарено и живнало от цветове anime, в типичния за игрите от жанра двуизмерен, яко японски, олд-скуул стил. Прекрасни, manga-вдъхновени кът-сцени, още по-красиви са ефектите от магиите, но това, което те оставя с изпружени очи и пляскащи уши, е презентацията, както и дизайнът на героите. Е, толкова яки персонажи не бях виждал скоро (може би само във FFTA)! На някой тези дребни anime човечета могат да му се видят досадни, но аз съм сигурен, че почти всички фенове на конзолните ролеви стратегии потриват доволно ръце при споменаването на думите old-school и anime.

Музиката е хубава, но не чак толкова, че да съответства на нивото на презентацията. Приятни мелодии, но те оставят недочути в цялата патаклама и фееринят на цветовете.

D:HoD е игра за всички конзолни маниаци на ролевите стратегии, като най-много творението ще легне на сърцето на дъртите фенове на жанра, които йоще помнят грандиозните FFT-мелета.

Боян Боянов

Характерно за самите битки е неособено високото ниво на трудност, което може да поизнерви печените ролеви стратези.

В КРАЯ НА КРАЙЩАТА

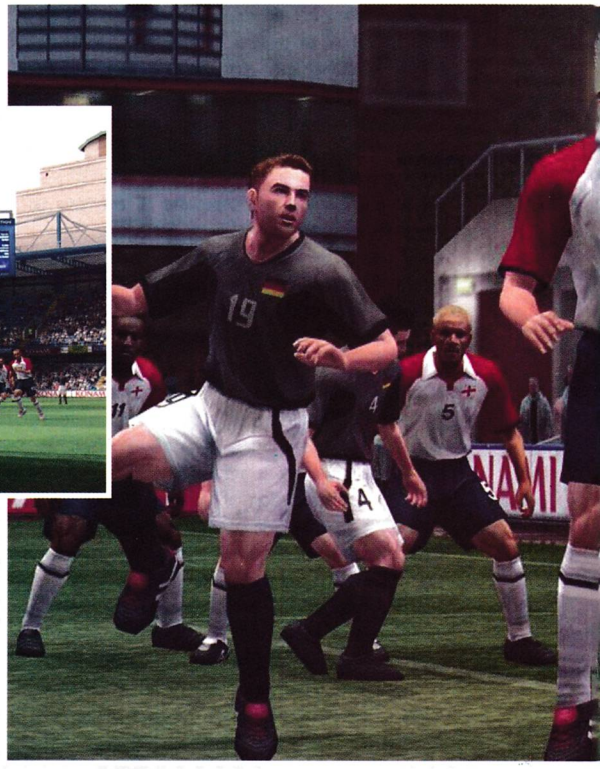
D:HoD е една пристрастяваща old-school ролева стратегия, комбинираща вече познати нам геймплей-елементи по уникален начин. Имаш на разположение 120 класа и може да напомпаш героите си до 10 000-ню ниво!

8.3 от десет

WINNING ELEVEN 7

|Формат: PS2(ревю), Xbox, PC|Производител: KCET |Издател: Konami |Японска версия

Това си е направо едно футболно RPG! Не, не се смей, ще се убедиш още щом видиш десетките показатели на всеки състезател...



Казват, че перфекционистите дразнят с желанието си да изпипват всичко възможно най-добр е и до последния детайл. Те го казват, ония -- хората, които са безразлични към повечето случващи се около тях неща. Единствените, които могат да разберат перфекционистите са истинските фенове на работата си. Такива са работохолиците, такива сме ние от списанието, такива са и Konami.

Беше следобеда на един ранен септемврийски ден и вече се чувстваше, че лятото си е отишло. И заедно с него са си заминали и вечерните веселби с приятели, разпусканията сред плажовете и природата, среднощните напивания (съгласете се, че тези, които пият рано не са перфекционисти), разходките с лодки и общо казано -- приятните ваканционни моменти. Бях се запътил към редакцията на NeoGamer с поредната нацупена физиономия в стил "кондукторката в автобуса беше егати животното" и още щом стигнах, усмивката на Ванката (изпълнителният ни дизайнер и най-добрия на 3d Max в родното BG) ме накара да се позамисля. В ръката си, той държеше диск и стотни по-късно, блажените му думи погалиха ушите ми като тоалетна хартия -- хемороид. "Пратката на Konami пристигна!" бяха простите герданчета от звуци, които ме накараха да забравя кондукторката, без дори да знам, че въпросната пратка щеше да ме накара да забравя и летните преживявания.

Та за перфекционизъм говорех. А как другояче мога да нарека подобрението на най-доброто, което намира изражението си в Winning Eleven 7? Да, Fifa отдавна е забравена -- повече никъде в статията си няма да напиша тия четири буквички, но не съм очаквал да забравя и съвсем горещата WE6: Final Evolution. След пускането на диска с WE7 се потопих в друг свят. Освен геймър, съм и футболен фен и този свят наистина се оказа уютен за мен. Пасове, центрирания, извеждания, нарушения, удари, голове... Магия!

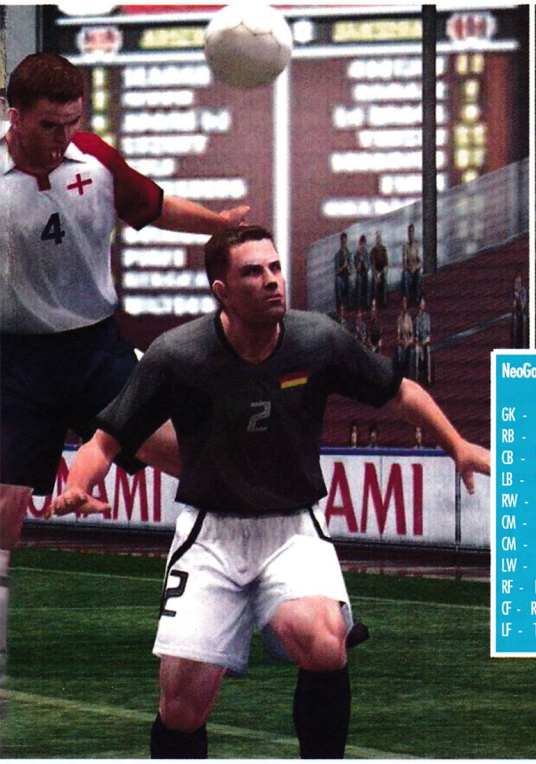
Всичко е подобрено -- от режимите на игра, до последния елемент в edit room-а и тренировките. Въпреки че повечето елементи от начина на игра са съвсем нови, играл ли си някоя от миналите серии, веднага ще се почувстваш като у дома. Най-натрапчивото за слуха нововъведение са финтовете, които обаче, не се притеснявай, не правят нищо да става автоматично. Няма начин, по който чрез финт да се правиш на недостижим в дриблирането си с топката. А въпросните номера в повечето случаи са част от ентусиазма ти в играта, не ги правиш целенасочено: "сега ще спринтирам и ще направя финт", а дори без да се усетиш, от нужда. И ето, започнах да ти разправям за играта директно, като на приятел... ееехххх, само да можехме да дръпнем един мултиплейър. Като че ли пропуснах "уж" най-важните неща, че "ревюто" ми е за футболно заглавие, по японската версия, че това е седмата серия (третата поред за PS2) и прочие, и прочие. А всъщност истината е, че само мисля как да си напиша статията, да отбия номера и да продължа да си играя Master League-ата.

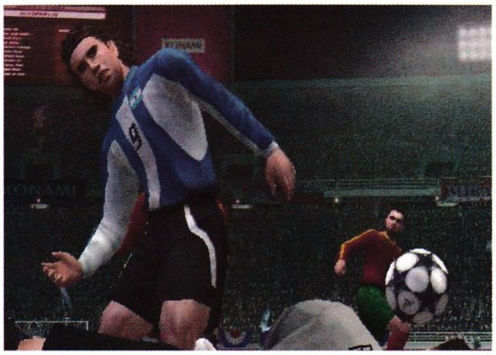
Е добре, знам че щом четеш тази статия, значи искаш да научиш повече и повече за въпросната игра, затова все пак ще продължа по правилата и по стереотипа за едно ревю, за да не се почувстваш ощетен... пък после ще играем.

Приятно ми е да започна с графиката, която е постигнала най-голям напредък, в сравнение със скоците между предишните серии. Най-важното: полигоните! Те наистина са значително повече. Най-много са се навъдили по главите на футболистите и това е видимо. Комбинациите между цвят коса, цвят на очите, на кожата, прическа, брада, мустаци, цвят на брадата и мустаците, очила, лицеви маски, шапки са също достатъчно много, за да няма двама еднакви футболиста. 40% от футболните състезатели са почти като истинските си еквиваленти, а други 40% са направо одрали кожите на своите първообрази. Невероятно нововъдение са лицевите анимации и мимики, които засилват реализма. В зависимост от ситуацията, лицето на дадения футболист изразява чувства: когато се бори за топката, погледът е остър, съсредоточен; когато скача за висока топка, очите са затворени, устата е отворена, а челото -- набръчкано; очите следят топката, когато тя прелита над главата му, а усмивката естествено идва след отбелязания гол.

Движенията са поне три пъти повече от предходната серия и поне още толкова пъти по-реалистични. Вече наблюдаваш истински хора на екрана пред себе си. И стадионите са по-голем и и с повече детайл, и публиката е подобрена -- не движи се синхронизирано, а на по-безинтересните мачове дори не запълва целия стадион. Камерите са повече, добавена е опция за "Replay" на всяко едно положение по време на игра, а по време на самите голови повторения е добавен и depth филтър, с който картината още повече оживява. И като за капак на всичко ме удиви и малката подробност -- когато дългокосите футболисти скачат за висока топка, косата им се люлее на всички страни...

Single Player-а представлява огромна палитра от режими, в които можеш да се гмурнеш, но определено най-интересния т и оригинален от всички е Master League. Въпреки че намира място в сериите от доста време, с всяка нова той става от добър, все по-добър. С няколко думи -- в него си избираш един от клубните отбори, като първоначално състава му няма нищо общо с реалния. Разполагаш с несъществуващи играчи със значително слаби показатели (нещо като юношески отбор) и започваш, естествено от най-долната дивизия. Целта ти е да изградиш отбора си, да печелиш пари за нови футболисти с всеки изминал мач, да класираш тима си в по-горните дивизии, да спечелиш повече купи по възможност или по друг начин казано -- да изградиш велика кариера като треньор. В Winning Eleven 7 отборите са значително повече, което води





NeoGamer's Winning Eleven

GK - Gianluigi Buffon
RB - Alessandro Nesta
CB - Fabio Cannavaro
LB - Roberto Carlos
RW - David Beckham
CM - Paul Scholes
CM - Zinedine Zidane
LW - Pavel Nedved
RF - Ronaldo
CF - Ruud Van Nistelrooy
LF - Thierry Henry

до доста промени в режима. Първо, вече нямаме три обикновени дивизии както в Winning Eleven 6/Pro Evolution Soccer 2, а цели 8! Не, не се шашкай, няма да се налага да започваш седем дивизии по-надолу. Разпределението на отборите е следното: в Западна, Източна, Северна и Южна дивизия, всяка съставена от по 2 поддивизии, като групите от отбори са главно италиански, английски, германски и испански. Освен тях има и по някой друг турски, шотландски, португалски, чешки, френски и руски тийм, пръснат тук-там. Второ, значимо променена е трансферната система, която честно казано вече не отстъпва дори на най-добрите мениджърски игри. Ако си геймър, който никога не е играл WE/PES поредицата, ще направя изключение и специално за теб ще припомня принципа, по който цялата тая работа действа. Клубът ти разполага първоначално с някакъв бюджет, който в зависимост от представянето ти може да свърши още за няколко мача -- ако губиш доста срещи, следователно не трупаш никакви парични постъпления (нито от равни, нито от победи), и седмичните ти разходи за заплати на футболистите са прекалено големи. Когато подписваш с даден футболист, в зависимост от това дали го купуваш или взимаш под наем, трябва да преценишь за колко години можеш да си го позволиш, срещу каква трансферна сума и годишна заплата (играчите под наем изискват определени пари всеки кръг). Преминаването на даден футболист в отбора зависи и от репутацията ти, от моментните успехи и дивизията, в която се намираш. Когато търсиш нови попълнения за отбора си, за първи път в поредицата можеш да използваш search engine, с който просто си задаваш параметри (години, показатели, специално умение, височина, тегло, пост, националност, цена и др.) и си готов. Освен че можеш да купуваш играчи, доста често ще получаваш оферти и за своите, което прави трансферната система още по-интересна.

Допълнителна дълбочина на покупко-продажбите придават и т.нар. "обещаващи футболисти". Те не са реално съществуващи личности, а измислени млади играчи с изключително слаби показатели. Интересното при тях обаче е възможността да трупат опит и да си подобряват показателите с всеки изигран мач, играейки като титуляри и в зависимост от представянето си на терена (брой правилно отиграни топки, чисти отнемания, отбелязани голове и т.н.). Всеки promising player обаче си има и срок, в който може да се тренира и да покачва уменията си, който е обикновено две години, след което вече не е млада изгряваща звезда -- какъвто си го направил, такъв остава.

Два еднакви футболиста в Winning Eleven 7 няма, защото цялата система от показатели и външен вид просто не го позволява. Това си е направо едно футболно RPG! Не, не се смей, ще се убедиш още щом видиш десетките показатели на всеки състезател, специалните му умения, с кой крак може най-добре да играе, финтове и т.н. Да не говорим, че някои играчи са съставени с перфекционистка прецизност. Такива са Дейвид Бекъм (с типичните си движения при радване, центрирания и изпълнения на свободни удари), Дел Пиеро (с владеенето на топката си и личните си финтове), Раул (с целуването на годежния си пръстен при отбелязване на гол и пъргавината си), Роберто Карлош (с бързината, топовните изстрели в движение и от преки свободни удари), Рууд Ван Нистелрой (с борбата си за топката) и още и още...

Сред останалите режими на игра са приятелските мачове, различните видове купи, световната лига и тренировъчния, който е също интересно реализиран. Можеш да трениращ отбора си свободно, да упражняваш различни положения, заучени ситуации и др., които после да прилагаш по време на мач. Има и опция, в която може да преодоляваш различни мисии като например няколко с дриблиране между конуси, с оцелване на мишени във вратата от пряк свободни и прочие.

За всеки спечелен мач и всяка спечелена купа в играта трупаш пари, т.нар. WEN, с които след това в другото нововъведение, наречено WE/PES Shop, можеш да си купуваш най-различни неща -- от различни видове топки (Fevernova, Tricolore) за 100 WEN, до опцията за свободни трансфери извън турнирите за 10000 WEN. В магазина също така отключваш и скритите футболисти и отбори.

Най-забавен обаче е режима мултиплейър и едва ли думите са достатъчно силни да опишат емоциите от почти ежедневните ни турнирчета на WE7 в редакцията на NeoGamer. Освен че играем един срещу друг, понякога се млатим и по четирима с multitab (по двама в отбор, а може и всеки от играчите да управлява точно един определен футболист) и как да ти кажа... Лудница! Едва ли има друга PS2 игра, в която желанието за победа над приятеля да е толкова силно. Само се надявам за WE8/PES4 да добавят и онлайн игра и тогава десятката като оценка наистина ще е в кърпа вързана.

Като цяло геймплея на Winning Eleven 7 е по-добър от на предходната WE6:FE (ревю NG2) общо взето седем пъти. Наистина е необяснимо как от KCET са постигнали всичко това, но факта си е факт -- подобрение във всяко едно отношение. Да вземем съдийските решения. Не еволюция, а революция, защото в кое друго футболно заглавие си виждал нарушение в нападение, опасна игра, фал с ръка или отсъден авантаж? Не, може да ти е писнало от приказки за "най-добрата футболна симулация правена някога", но ако никога не си играл заглавието, колкото и дълго да е това ревю, пак няма да можеш да го почувстваш така, както ако играеш с контролера в ръка. Все едно да се опитвам да ти разказвам гола на Йордан Лечков срещу германците на САЩ '94 -- просто не става, трябва да си бил там, пред телевизора, да си настръхнал, тогава, за да знаеш наистина за какво си говорим...

Павел Симеонов

В КРАЯ НА КРАЙЩАТА

Най-добрата футболна игра правена някога и едно от най-добрите PlayStation 2 заглавия за тази година! Ако си футболен фен и истински геймър, истинско престъпление е да пропуснеш Winning Eleven 7.

9.7 от десет

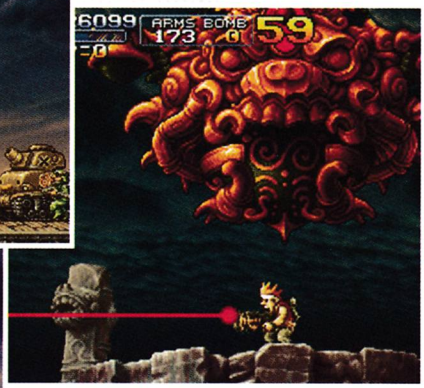
METAL SLUG 3

|Формат: PS2 (ревю), Arcade|Производител: SNK Playmore |Издател: SNK Playmore

Metal Slug 3 за PS2 е 100%-ов еквивалент на оригинала.

Шутър? 2D Шутър? Най-добрият 2D шутър? Treasure и SNK? Дали не става въпрос за Alien Soldier или Gunstar Heroes? Действително, гореспоменатите два разработчика на развлекателен софтуер, които между другото са и върли противници за короната "избор на hard-core играча" спорят здраво и за званието за най-добър 2D шутър. "Чуждоземният войн", както и "Героите със звездни пистолети" -- и двете игри са творения на Treasure, обаче спорят за второ и трето място, което означава само едно -- SNK има най-доброто заглавие в този така популярен навремето жанр и то се нарича Metal Slug. Играта е пусната на пазара през 1996г. и нейните създатели едва ли са предполагали тогава, колко слава ще им донесе техният нов продукт, в основата на който е залегнало вървенето напред и непрестанния шутинг. Благодарение на уникалната си визуална облицовка, страхотни анимации и умопомрачителен екшън, Metal Slug става толкова популярен, че пуснатите тогава Neo-Ge o AES касети биват разграбени и днес те са с номизматична стойност! При невероятен късмет и силно желание от твоя страна да притежаваш един от тези уникати, можеш да го намериш за цена не по-ниска от 1000 долара, за които иначе би могъл да закупиш наведнъж Xbox, PS2, GameCube, Dreamcast, Nintendo 64, PSone, че и Sega Saturn! По-късно, играта бива издадена за PSone и Sega Saturn, но и двете версии страдат по един или друг начин -- тази на конзолата на Sony от доста падания на кадрите и поокастрени пиксели, а тази за Saturn -- от необходимостта от задължителното закупуване на касетка за памет, за да може играта да блесне в пълния си аркаден блясък.

Благодарение на Playmore, закупили лиценза за издаване на заглавията на SNK, младият играч трепнещ в очакване на поредната порция красиво 3D, сериозен сюжет и десетки часове игра, може да се потопи в света на 2D игрите (които вече са голяма рядкост за съвременният официален конзолен пазар) и усети едно малко, но сладострастно парченце от чистия двуизмерен екшън! В същото време, всеки малко по-дърт играч със сълзи на очи ще си припомни добрите стари години, в които тоталният комерсиализъм не беше залял пазара на видео-игрит е и се правеха истински стойностни заглавия (не, че сега ги няма, но за съжаление вече бройката е нищожна на фона на издадения софтуер). Портът за конзолата на Sony е перфектен и нещо повече -- има добавени допълнения, не намерили място в аркадния оригинал. Начинът на игра през годините си е останал все така свеж и вървежен -- г отският дизайн на главните персонажи, възможността да подкарване на различни превозни средства и непрестанния екшън са си все още налице. В Metal Slug 3 на разположение имаш 4 различни на външен вид героя, който външен вид обаче, си остава единствената осезаема разлика между тях. Нивата са адски разнообразни и имат характерното за старите епизоди свойство, да те накарат да ги преиграеш неедноократно. С просълзени очи ябълки съм се смял на нивото в което, ако бъдеш захапан от дадено зомби, самият ти се превръщаш в такова, което пък води до забавяне на реакциите на твоето човече, а натиснеш ли бутона за бомба, зомбирания пичага повръща кръв из целия екран! Култови момента си са това, култови моменти, които се различават доста от енигматичните такива, присъщи на действително новите триизмерни заглавия. Голямата новост в PS2 варианта са добавените две напълно нови опции за игра, а именно Fat Islands и UFO. Първата те поставя в ролята "Рамбовец" на единичен екран, целта на който е изтребвайки всички гадини да поглъща храната, която те оставят. Чрез нея пък достигаш до указаното в началото тегло. Във вторият влизаш под кожата на един от трима противникови войници със заповед да се измъкнеш от корабът майка на извънземните с един единствен живот.



Графиката е перфектно копие на аркадния оригинал и макар той да е вече на цели три години, излъчването все още си е останало оригинално и смешновато в добрия смисъл на думата. Дългото зареждане между нивата -- често срещан проблем в не една и две заглавия за платформата на Sony, тук почти не присъства, а откъм пиксели, Metal Slug 3 за PS2 е 100%-ов еквивалент на оригинала. Плавните анимации и десетките движения са тук, при това без наченки на каквото и да е орязване. Единственият проблем на MS3 за някои от по-неопитните играчи ще бъдат леко пренатоварените мелата, които са често срещано явление в продукта на Playmore/SNK. В тях почти няма възможност да се отървеш без да получиш куршум в дупето. За това пък, кредитите в PS2 варианта са безкрайни, което ще доведе до начумерени погледи в някои от по-твърдите hard-core фенове на жанра като цяло.

Гореспоменатите проблеми обаче са толкова незначителни, че те ни най-малко не биха ти развалили удоволствието, което гарантирам, би изпитал заедно със зареден в конзолата Metal Slug 3. Заглавие, в което са събрани толкова много спомени, че аз го нареждам сред най-добрите излезли през тази година за PlayStation 2. По-важното обаче е, че самата Игра е в пъти повече дори от паметните моменти, които си преживял преди почти една декада.

Ивайло Коралски

| В КРАЯ НА КРАЙЩАТА

Заглавие, което определено няма да влезе в клоацините за най-продаваните PS2 игри, но ще попадне в колекцията на всеки истински ценител! Ако определяш себе си като такъв индивид, то Metal Slug 3 вече трябва да бъде там!

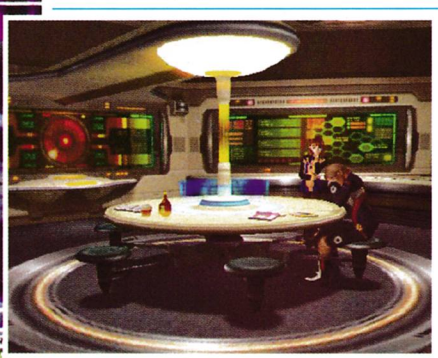
8.8
от десет

bgStore
Магазин
Интернет
www.bgstore.com

XENOSAGA: DER WILLE ZUR MACHT

|Формат:PS2(ревю)|Производител: Monolith Software|Издател: Namco

За всички, които ненавиждат random encounter-ите: спете, спокойно, деца!



Всичко започва през 1998 година, когато Monolith Software (под зоркия поглед на разпространителя Square) създава невероятния ролев епос Xenogears. Хора, пътища, роботи, подплътени със солидни религиозни и научно-фантастични мотиви, плюс приятен геймплей -- как да не я хареса човек! За настоящата конзола на Sony плановете на "монолитите" са явно много по-големи, те не са направили обикновено продължение на Xenogears, а едва първата игра от планираната шестология Xenosaga. За този величествен проект на Monolith може да се каже, че "епос" и "сага" са прекалено слаби думи. Дали ще им стигнат силите и въображението на наперените разработчици още е рано да се прогнозира. Факт е обаче, че Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht е крачка в правилната посока, а "вторият епизод", Jenseits von Gut und Bose (внимание, родители, кълчещи езика думи!), се очертава като още по-яка игра от първата.

От времето на Ehrgeiz на Square, видеоигрите с немски заглавия се борят на пръстите на ръката на дребно малкопръстно извънземно. Все пак заглавието Der Wille zur Macht не е подбрано заради едната гъзария. "Воля за власт" е едно от култовите произведения на Фридрих Ницше (отракан немски философ), което, макар да не е величествено като размислите на пича за свръх-човек а в "Тъй рече Заратустра", не е за всяка уста пролетно рулце. Аз също няма да философствам, а ще мина на историята.

6000 години напред в бъдещето, хората са се нагълтали със знания и познания, писнало им е да живеят на Земята и са се евакуирали от собствената си планета в търсенето на още по-големи научни достижения. Освен земляните, из галактиките се срещат и други разумни същества. Най-големият проблем на хората са коварните създания, наречени Gnosis. Избухналата с тях война върви твърде зле за нашенците. Овладели уникалното умение да пътуват между измеренията, Gnosis могат да материализират хората в своето измерение, без да се излагат на опасност да бъдат пречукани в тяхното. Мязащите на странни чудовища инопланетяни избиват земляните като мухи и най-после хората се усещат, че е крайно време нещо да промени хода на войната. Освен тези Gnosis-и, другият голям пъзел, който трябва да бъде разгадан, е тайнственият артефакт Zohar. Вероятно съществуващ още от самото начало на света, Zohar може би е ключ към нещо, което не се побира в ограничените хорски мозъци. Най-малкото артефактът има странно въздействие върху живите гадинки около него и има кефещ дизайн (прилича на гигантски ковчег с едно живописно "екс" (x) отгоре). Но не само човеците са обсебени от манията да разнищят мистерията на Zohar -- о коло артефакта се навъртат какви ли не подозрителни типове с нездрави помисли...

Влизаш в ролята на научната директорка (без майтап) Shion Uzuki, която бачка със своя екип в индустриалния сектор на космическия кораб Vector. Под нейно ръководство се доизпипва супер-оръжието на хората в борбата срещу Gnosis -- чаровната андроидка KOS-MOS. С помощта на нейния смъртоносен чар и най-вече на оръжията й, земляните се стремят да опазят артефакта Zohar (намиращ се на кораба) и да разнищят непобедимите Gnosis. Тези призрачни създания също не стоят със скръстени, хм, пипала и атакуват Vector. Оттук-нататък следват много приключения, срещи с интересни герои и NPC-та, битки с грандиозни босове и всичко това на фона на една великолепно разгръщаща се история за смисъла на живота и за каквото още ти хрумне. Въобще една истинска експлозия на вдъхновението на разработчиците на играта, за радост на почитателите на жанра.

Тук си струва да се спра на най-важните герои в Xenosaga, защото Monolith са създали яки, колоритни и запомнящи се персонажи. И така, по ред на номерата:

Shion Uzuki: очилатата "зубърка", ръководеща проекта по вдъхването на живот на KOS-MOS. Доволно заоблени форми, плюс невинно, детско изражение и дълбоки, още по-невинни очи. Всичко това в комплект с разкошна коса (само ми дай томахавка и гледай сеир) и чудовищно голяма доза нерешителност. Към това добави прекомерена учтивост, безкрайно вредно любопитство и борбеност за правото на андроидите на собствен живот и чувства, и ще получиш една много противоречива и леко сладникава личност. Образно казано, Shion Uzuki е anime героиня с прекалено зрели форми и прекалено детски акъл.

KOS- MOS: страховитото мега-оръжие, андроидката минава за секс-символа на играта и непрекъснато е изтипосвана на wallpapers, fan-arts и други интернетски щуротии. Описание: хладнокръвна машина за убиване, червенооката KOS-MOS е променена в синя футуристична премяна. Тя си служи с бойни изкуства, лазери, пищаци, резачки и лъчения. От нея се очаква да следва заповедите на своята създателка Shion Uzuki, но в действителност следва някакъв свой алгоритъм на действията. След като проявява типично човешки инат, притежава ли KOS-MOS човешки чувства и може ли като бате Арни да каже ехидно "Asta la vista, baby!"? Това е въпросът!

Ziggurat- 8: бивш човек, понастоящем андроид на 100 години, е нещо като наемник за Solid Snake-ови мисии. Доброволно заменил повечето си натурални чаркове с механични, Ziggurat-8 иска да унищожи и последния остатък от човешкото си минало: своите чувства. За калениятъ в множество мисии андроид (който при това използва удари от тай-бокса със своите кибернетични крайници) това се оказва трудно постижимо. Подобна операция струва доста скъпо, парите Ziggurat-8 ще ги получи след изпълнението на поредната си мисия, но тя включва спасяването на Момо, към което момиченце киборгът започва да изпитва типично човешки, бащински чувства.

Момо: ако Ziggurat-8 ти е главният бияч в отбора (след неотразимата KOS-MOS, разбира се), то Момо си служи с различни нефизически умения. Тя е крехко, малко момиченце с грамадни очи. А, да, тя също е киборг, привързана е към своите човешки "родители", бъзика се с недодялания Ziggurat- 8 (наричан от нея гальовно Зиги), а впоследствие се привързва към него. Момо е чудесен пилот, а някои от нейните умения са прекрасно допълнение към бруталната сила на Ziggurat-8. За разлика от него, Момо иска точно обратното -- да стане най-обикновеното момиченце на света!

Junior: 12-годишен хлапак с чифте пищови, Junior е човек, едно истинско отсрамване на "наш'то село" сред океана от машинарии и извънземни мозъци. Нетипично за 12-годишн о момче, Junior има акъл на гений и е директор на Kukai Foundation, които хем са с хората (от които е Shion), хем си правят своите си сметки. Герой средна хубост, Junior прави опити да се мята и да стреля като Dante от DMC, но понякога това му играе лоши шеги.

Chaos: юноша със странни магически способности, гердан, хилаво телосложение и загадъчно минало. По всяко вероятност има нещо ангелско в излъчването му. Честно да ти кажа, този герой въобще не ми хареса, мяза на момиче, а се държи като момче... Е, какъв в крайна сметка е мистериозният Chaos? Изиграй играта, може пък да ти се проясни.

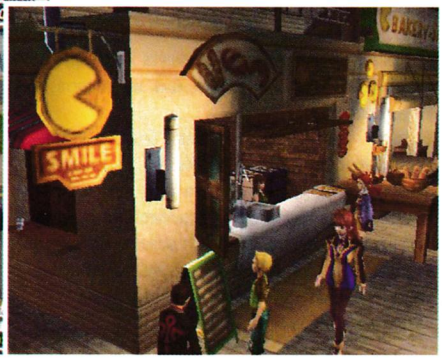
Освен тези ярко открояващи се герои, в Xenosaga ще се сблъскаш и с добре измислени NPC-та. Тях няма да коментирам, защото искам да ти насоча вниманието към забележителния "ксено-геймплей".

Най-голямата отлика на играта от другите ролеви заглавия е огромното количество кинематографични кът-сцени. Някои от тях са с такава чудовищна дължина (40-тина минути!), че могат да откажат от изиграването на Xenosaga тези RPG фенове, които са свикнали да се потопят в самия геймплей. Какво има тук? Тъкмо се развихря из някое космическо "подземие", и изведнъж - - ш ат! – кът-сцена, по-дълга от моята игра. Кът-сцените са добре направени, някои от тях наистина са като филм, но все пак основната функция на игрите е да стават за игра, не да се гледат, нали? Това е единственият голям кусур на тази иначе класна ролевка, защото самият геймплей е много добре изпипан. Вместо трите вида атаки от Xenogears, в Xenosaga разполагаш с атака за близък бой и атака от разстояние. След всеки успешен бой трупаш Tech points, с които научаваш и разпределяш по бутоните Tech атаки. Всяко действие по време на бой ти струва определен брой A.P. (Action points). В началото на битка всеки твой герой започва с по четири такива точки, по-мощните атаки се правят след първия рунд, защото можеш да добавиш спестените A.P. от всеки предходен рунд към точките за всеки следващ.

Въпреки напредналите технологии на бъдещето, нашите герои си служат и с магии, някои от които могат да обърнат хода на почти обречена битка. В Xenosaga те се наричат Ether атаки. Последния тип атаки, с които можеш да разнищиш всяко биологично или механично зло, са атаките на големите лоши роботи, известни в Xenogears под името gears. Тук те се подвизават под помпозното название Anti-Gnosis Weapons System (A.G.W.S.). Почитателите на роботизираните машинарии ще останат жестоко разочаровани, защото в Xenosaga участието на роботите в битките е по-скоро колкото да не е без хич – играта може спокойно да се мине без почти да се прибягва до техните услуги (самите роботи далеч не са толкова впечатляващи, колкото бяха събратята им от Xenogears).

За всички, които ненавиждат random encounter-ите: спете, спокойно, деца! Всички чудовища се виждат, имат точно зададени маршрути на придвижване и можеш да ги избягваш, ако нямаш търпение да стигнеш до поредния бос. Не си мисли, че ще ти бъде лесно – в Xenosaga има достатъчно неприятни босове. Разбира се, както във всяка ролева игра и тук ще се снабдяваш с оръжия, дрешки и аксесоари (от тях дори могат да се извличат някои умения). Можеш да добавяш чаркове и на своя робот. За тези пазарувания не е достатъчно да живееш в свят с развита пазарна икономика, ами и да имаш тонове кинти. В играта ще се сблъскаш с постоянен недостиг на този така важен ресурс. Липсата ще те хваща доста често и добре, че можеш да навестяваш отново посетени от теб локации (чрез Environmental Simulator-а, E.V.S.), за да си пълниш космическите джобове. Това прави играта леко досадна, защото често ще си принуден да се биеш с едни и същи противници отново и отново, само заради едното преджобване. Хмм, оказва се, че Xenosaga е игра със задълбочен геймплей, който хем става монотонен на моменти, хем по време на кът-сцените изглежда като доста дефицитна стока.

Последното чудо от геймплея на играта е Unus Mundus Network (U.M.S.). Фокус-бокус-ът представлява нещо като web-messenger , в който получаваш и пращаш e-mail s и attachments (хе-хе). Аз почти напълно пренебрегнах U.M.S.-а, но трябва да знаеш, че до някои мини-игр и и екипировка се добираш само чрез това приспособление. Според мен най-яката мини-игр а е xenocards, макар и да не достига до височината на картите от FFVIII.



Такаа, графиката! Тъй като Xenosaga е разработвана в продължение на няколко години, не очаквай ролевката да изстиска най-доброто от PS2-ката. За сметка на това презентацията на играта е направо убийствена и по този показател може да се сравнява само с гигантите Final Fantasy и Legend of Zelda. Ако си достатъчно търпелив да изгледаш всичките кът-сцени от началото до края им (могат и да се прекъсват), ще останеш поразен от старанието на авторите им да направят нещо повече от поредна пауза между ролевите странствания на героите. Само за инфо, грубо изчислено, киното в играта трае около 15-25 часа! Сега да се върна на графиката, тя не поставя нови стандарти, но е приятно, стандартно anime, плюс малко кибер-пънк. Част от локациите ще те поразят с цветовото си великолепие и изпипания си дизайн. Очите на някои персонажи са направо страшни, явно не само на страха са му големи очите. Дизайнът на роботите, поне според мен, е здраво оплескан, иначе израженията и емоциите на героите са перфектно уловени.

Музиката е яка и това не е случайно, тъй като е дело на Yasunori Mitsuda (Chrono Trigger, Chrono Cross, Xenogears). Когато се включва и Лондонската филхармония, препоръчвам на ценителите на музикалното изкуство да си усилят звука, да се облегнат назад и максимално да се накефят на композицията! Както FFX, така и Xenosaga се дъни при озвучаването на героите. Едно на ръка, че те си мърдат устните в неподходящи моменти, и второ, че цялостното впечатление, което се получава, е за треторазредни актьори в сапунка, а не за герои в чудовищно голяма сага.

Когато напъхвам всичко, изписано от мен дотук в няколко финални изречения, аз се надявам Namco да окуражи Monolith за още по-велики Xeno-игри. Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht е хубава ролева игра, но в нея има проблясъци, загатващи за все още нереализиран потенциал. Има мегдан за вмъкване на подобрения, а такива вече са направени, поне в графично отношение, ако съдя по снимките от втората игра от поредицата (Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose). Там графиката е значително променена, героите изглеждат доста по-добре и по-реално. Не знам доколко ще има промени в геймплея, но аз съм "за" леко да се поорежат кът-сцените и да се увеличат локациите и видовете чудовища, които ги населяват. С това на практика се изчерпват моите желания спрямо Xenosaga Episode II, а първата игра трябва да се пробва, пък после сам си преценявай кефи ли те, или си склонен да поизчакаш до Final Fantasy XII и Star Ocean 3. Все пак не те съветвам да пропуснеш явлението, което от раз се настани сред великите ролеви видео-гейм поредици.

Боян Боянов

В КРАЯ НА КРАЙЩАТА

Играта определено не е за всеки и доста трудно ще се хареса на средностатистическия геймър. За хардкор почитателите на този тип ролеви игри обаче, Xenosaga ще е едно незабравимо изживяване.

8.9
от десет

ZONE OF THE ENDERS 2

|Формат: PS2 (ревю)|Производител: KCEJ|Издател: Konami

Щом видите за първи път Z.O.E.2, ще се почувствате все едно играете Metal Gear Solid с роботи именно поради визията и изпълнението.

Първата Zone of the Enders и до ден днешен се слави с репутацията на играта, която всеки PS2 притежател купи, без намерението да играе. И защо ли? Ами просто защото Konami бяха я комплектовали с демото на предстоящата тогава Metal Gear Solid 2 и сянката на творението на Коджима се оказа прекалено голяма за "поредната игра с роботи". Да, точно това е най-често срещаното определение сред средностатистическите геймъри. Две години по-късно, Zone of the Enders 2: The Second Runner се завръща с малко повече внимание от феновете и с всички предпоставки да докаже, че не е просто поредната mech игра.

За тези, които не са запознати с историята на първата серия, ще спомена накратко гръбнака на сюжета. В XXII век, технологичния напредък на човечеството е достатъчно голям, а космосът отдавна не изглежда недостижим. Колонизирани са вече и Марс, и Юпитер, и едновременно с новите стъпки за човешкия вид, възникват и неблагоприятни последици. Нараства конфликт между хората, родени и останали на Земята и т.нар. "The Enders" -- родените и живущи на другите планети, относно това, кой кого контролира. "Марсианците" откриват нов енергиен ресурс -- Metatron, с помощта на който тайно построяват роботизирани оръжия, наречени "Orbital Frames", с който да противодействат на подобните такива, LEVs, собственост на хората от Земята. Започва война.

Историята на продължението ни пренася няколко години след събитията в оригинала. Някъде по повърхността на спътник на Юпитер, един миньор (бивш военен) на име Dingo Egert, по време на поредното си копане за Metatron, открива главният orbital frame от първата игра, Jehuty. В следствие на това си навлича изключително много неприятности, с които като в комплект вървят независимата организация BAHRAM и нейният лидер, Nohman, желаещи на всяка цена оръжието.

Сюжета е точно толкова дълбок и интересен, колкото можете да очаквате от игра, чиито екип включва името на Хидео Коджима като ръководител. А самото представяне на историята е също подобаващо зрелищно. CG филмчетата от първата игра са заменени с много по-оригиналните според мен аниме такива, а кът-сценит е в нивата -- режисирани (пак от Коджима) по брилянтен начин. Щом видите за първи път Z.O.E.2, ще се почувствате все едно играете Metal Gear Solid с роботи именно поради визията и изпълнението. Това е и една от причините, доста от западните критици да й дадат средни и дори ниски оценки -- геймплеят е също незначителен, сравнен с времето през което четете диалози и гледате филмчета.

Той (геймплеят) общо взето няма нищо общо с този, в стандартните mech заглавия като Virtual On, Armored Core и Steel Battalion. Някъде бях чул мнение, че това е "игра с роботи за хората, които не обичат роботите" и такава си е самата истина.

Управлението бе може би най-доброто нещо в оригиналната Z.O.E. -- интуитивно, удобно, караше те да се вживяваш, все едно контролираш истински робот. В продължението е същото, дори бих казал още по-добро: имаш нормална къса стрелба и дълга такава, dash attack, изцяло нов самонасочващ се лазер, както и charge attack за къси и дълги разстояния. Всичко това изглежда на пръв поглед сложно, но само след бързия tutorial, наречен по познат начин "VR Training", ще сте забравили притесненията си. Така е и със боищата -- изглеждат непоносимо сложни, с тези стотици противници наведнъж (любим мой момент е, когато трябва да избиеш цялата флотилия на BAHRAM), различни стрелби и удари, но няколко минути след като хванете Dual Shock 2 в ръце и вече ще правите серии от десетки удари.

Интересна е опцията "Grab", с която Jehuty може да хваща враговете, да ги хвърля срещу други, да ги бие с тях, а също така да ги използва и като щит срещу стрелбите им и други препятствия в нивата. С "Grab" можете да хващате и различни предмети от заобикалящата ви среда, които в повечето от случаите намират също интересно приложение.

За графиката на ZOE2: The Second Runner мога да напиша не един абзац от ревю, а дипломна работа с елементи на разсъждение на тема "Какво е искал да каже автора..." -- такова нещо рядко може да се види в игра! Едно на ръка, че дизайнера на Orbital Frame-овет е и машините, Йоджи Шинкава (отново свързан главно с Metal Gear сериите), е избухнал с писалката в ръка, измисляйки всичко, но и от техническа и от всякаква друга гледна точка играта изглежда феноменално. Самата визия е като cell-shading -- доста се връзва с анимациите. Погледнато от гледна точка на хардуерните възможности за PS2, наистина малко са игрите (броят се на пръстите на едната ръка на стругар), които изчисляват толкова много полигони на екрана, с толкова много движение и толкова детайли и ефекти около тях, всичко вървящо при стабилни 60 кадъра за секунда. С едно изречение: най-красивата игра с роботи (ако можем да ги наречем такива) правена някога!

Ако имахме все още отделна оценка за "Звук", Z.O.E.2 щеше удари десятката в категорията. За качеството на музиката пък говори достатъчно факта, че поне веднъж в месеца, в редакцията на списанието слушаме саундтрака на играта, а озвучението на героите и най-вече на изкуствения интелект на Jehuty, Ada, е на ниво MGS2, тоест -- перфектно!

Z.O.E.2 ще събере доста повече фенове от тези на първата серия, защото ще се хареса и на закоравелите геймъри, и на феновете на японските роботи, и на аниме феновете, и на феновете на MGS сериите, и на феновете на японската музика, и на феновете на красивите компютърни графики, и на... всеки, който отдели време, за да се докосне сериозно до нея.

Павел Симеонов

| В КРАЯ НА КРАЙЩАТА

Това е игра с роботи, за хората, които не обичат роботите. Почти перфектна като графика/звук и много добра като геймплей, Zone of the Enders 2: The Second Runner е това, което първата серия трябваше да бъде.

9.0
от десет

CHAOS LEGION

|Формат: PS2(ревю), PC |Производител: CAPCOM |Издател: CAPCOM

Отдавна ударихме кьоравото и сакатото с Devil May Cry и Onimusha, Capcom продължиха да залагат на основната си концепция за action и beat em'up игри: печени типове търчат с мечове по екрана и ритат демонски задници в самурайски или готически стил. Новата геймка Chaos Legion е сравнима именно с тези две мегахитови поредици, но като качество поизостава от тях. Не знам, дано не подходиш към тази игра с прекалено високи очаквания (като моите), защото ако очакваш нова Devil May Cry или Onimusha, ще трябва да изчакаш до третите им части. Chaos Legion е средностатистически "бийт 'ем ап", въпреки няколкото интересни хрумвания, намерили израз в механиката на геймплея.

Всъщност, като цяло Chaos Legion се доближава най-много до Dynasty Warriors, стилна нон-стоп тупаница с древни китайски оръжия и живописна история. Ключовата дума и при тази игра е стил. Така бе и при гореспоменатите хитове, но те залагаха и на изключително маниашки геймплей, който като те грабнеше, нямаше пускане, докато не ги минеш и на по-високите нива на трудност.

Като стана дума за геймплея, Chaos Legion се играе по подозрително "разплакващо-дяволски" начин, а главният герой Sieg Wahrheit върти огромния си меч като че ли дълги години е тренирал фехтовка и анти-демонски номера в школата на баш-майстора Dante. На външен вид нашият човек много-много не прилича на "демонолога", но когато започнеш да спретваш комбинации от удари, ще си помислиш, че Sieg е най-върлият фен на Dante на света! Козът в дългия му ръкав се нарича, хм, легион. Това са първоначално едно, а с трупане на опит и повече страховити същества, които се призовават от Sieg в напечени ситуации и се бият наравно с него.

Отначало историята в играта е доста неясна, почваш с чудовищно якия легион Thanatos, после го губиш, започваш да си разкриваш свои легиони, без много-много да проумяваш какво по дяволите става. Дори в началото ще ти е леко безинтересно. С твоя прогрес вече нещата си идват на мястото, историята започва да се избистря, а самата игра става по-

увлекателна от първоначалните няколко часа геймплей. Общо легионите са седем, от тях могат да се "носят" едновременно два. Най-хубавото при тези симпатяги е това, че колкото повече ги използваш, толкова повече точки опит трупат, а тези точки сам разпределяш, както си искаш. С това добрите новини не свършват: изменението на някои от показателите на легионите оказват въздействие върху уменията на главния герой. За съжаление самият бой не отива по-далеч от сравнително безразборното натискане на бутоните (а ла Devil May Cry 2). Геймплеят сякаш се повтаря: лесни битки, лесни босове, събиране на енергия, втори герой (Arcia), съвсем минимални елементи на стратегия и тактика. Е, да, легионите са забавни, но все пак най-забавен трябваше да е самият екшън...

Като графика имаме една прекрасно изглеждаща игра, готическия стил и атмосфера са копирани и пейстнати от Devil May Cry, но си личи, че това не е правено самоцелно, защото графиката перфектно пасва на историята (Европа, замъци, рицари, романтика, мрак, героизъм, отмъщение). За персонажите не мога да кажа, че са върха на оригиналността, но се ядват. Чудовищата като цяло приличат по-скоро на монстри от ролеви игри, отколкото на познатата ни пасмина, провлачваща лиги и оръжие из Devil May Cry и Onimusha. Няма нужда да продължавам да меля за графиката, повтарям: великолепен стил! Това ще ти е достатъчно за информация, особено ако си разцъквал Devil May Cry, защото тогава знаеш за какво точно става дума! Тогава обаче я имаше оригиналността, сега я няма.

В музикално отношение Chaos Legion не може да се похвали с нещо "по-така". Има рок, има техно, има писъци и крясъци, бам

Има рок, има техно, има писъци и крясъци, бам и бум, тряс и хряс...

и бум, тряс и хряс... Е, тук рокът, за разлика от крайно противното и неподходящо (поне според мен) дране на жици в Dynasty Warriors 4, пасва на екшъна и не ти затормозява излишно нервите.

И така, вече съм пред приключването на статията за тази противоречива игра. Какво да ти кажа? Chaos Legion е опит "средна хубост" на Capcom хем да се направи клонинг на Devil May Cry, хем да се сътвори различна, "чистак нова" игра. От една страна има интересни хрумвания (като легионите), има културна атмосфера, кефеща презентация и стил, но от друга страна ступването е монотонно, същият стил вече сме го виждали, а и не всички нови идеи са достатъчно добре развити. Има го обликът на културна игра, няма я дълбочината на геймплея на такава. Жалко, на Capcom явно не им се отдава да правят шпагат между два стола като батко ти Жан-Клод. Все пак аз съм сигурен, че от тази средняшка позиция моята любима гейм-компания ще се измъкне чрез поредната си оні (демонска) игра.

Боян Боянов

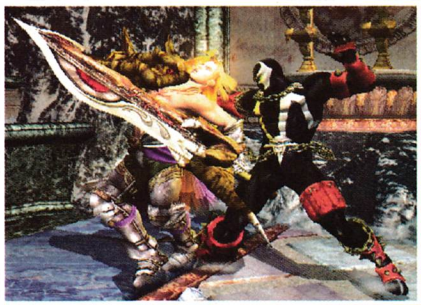
| В КРАЯ НА КРАЙЩАТА

Играта е доказателство, че не може с една и съща формула да се правят две различни и оригинални заглавия. Време е Capcom да поразмислят и да не допускат отново грешката с обезличаване на идеите си.

6.9 от десет

SOUL CALIBUR 2

|Формат: Xbox (ревю), PS2, GameCube |Производител: Namco |Издател: Namco



Други нови мутри, като изключим Spawn, няма, но е редно да споменем, че с комикс героя се играе изключително приятно.

Добре помним бойният NG2, нали? В него, освен десетте страници Fighting Hall of Fame материал, място намери и обширно ревю на Soul Calibur 2 -- продължението на тоталният Dreamcast хит от 99-та, Soul Calibur. Ето, че няколко месеца по-късно, най-накрая ни се отдаде възможността да изпробваме и европейска версия на бойния шедьовър на Namco, но този път във вариант за конзолата на Microsoft, Xbox. Както и при PS2SC2, играта започва с феноменално CG интро, в което се забелязва първата разлика между отделните конзолни версии -- във въвеждащото филмче при XboxSC2 участие взема не кой да е, а популярният комиксов персонаж Spawn (знам, че си изкарал всички играчи в PS2 вариацията и не си го срещнал, затова продължавай с ревюто и ще намериш обяснение на тази странна приумица на японците). Този, който е чел внимателно бойният материал в NG2, добре знае за решението на Namco да направи всяка една версия на Soul Calibur 2 уникална. За хората, за които NG2 е останал недостижим връх, ще обясня -- всеки един конзолен вариант съдържа в себе си по един уникален играч, който максимално да приляга на конзолата, на чиято арена ще има проява, така в този за PS2, изява имаше Heihachi, познат на всички като един от главните герои от Tekken сериите. В Soul Calibur 2 за Nintendo GameCube, ексклузивният персонаж бе Link от Zelda сериите, а Spawn остана за големият черен звяр на Microsoft. И така, какви са разликите между японската и европейска версии? Първо, всичко вече е изписано на доста по-дружелюбния нам английски език. Дори и само това да бе промяната спрямо японската версия, то тя се явява доста ценно допълнение. Още помня ядовете, които брах, опитвайки се да налучкам правилната стратегия за отстраняване на даден противник в оръжейният майсторки режим, тъй като всички обяснения там бяха на японски. Други нови мутри, като изключим Spawn, няма (същевременно и Heihachi се е изпарил от Xbox варианта), но е редно да споменем, че с комикс героя се играе изключително приятно.

При всички положения е доста по-подходящ играч за Soul Calibur 2, отколкото този, от Tekken сериите. Въпреки, че за оръжие използва брадва, подобно на доста бавни стари познайници като Astaroth, героят на McFarlane е адски подвижен и надарен с някои умопомрачителни комбота и сграбчвания, с които може да разтресе противника си из целия екран. Контролът посредством джойпада на Xbox е удобен, но по-големият размер на цялото устройство от това на PS2, го прави по-малко предпочитаният вариант за игра от нас.

В графичен аспект, Soul Calibur 2 за Xbox е претърпял някои маргинални подобрения спрямо вариантът за PlayStation 2. Framerate-ът при PAL SC2 за голямата черна кутия е перфектен, при това е 60 FPS. PAL еквивалентът за конзолата на Sony определено имаше проблеми по този показател. Друго подобрение е използваният mip-mapping ефект при текстурите, който отстранява лекото трептене, което се забелязва, ако той не е в наличност. Зареждането между отделните арени също е осезаемо по-бързо -- веднага след репликата, която героите изричат на VS екрана, играта зарежда и пред очите ти се появява най-красивата тримерна бойна игра, която си имал възможността да зърнеш до този момент.

Музикалното оформление си е останало все така приятно за слушане и точно пасващо с фееричните местности, на които се водят боесраженията. Голямата разлика между японската и европейската версии на Soul Calibur 2 е дублажът на героите -- във вариантът, предназначен за Стария континент, всички реплики изговаряни от борещите се за безценния меч бойци са на английски, което е доста странно решение взето от Namco, като се има в предвид, че говорът в европейската версия на оригинала се беше запазил от този на японския Soul Calibur, тоест, всички си бръщолевиха на неразбираемия за нас, но доста по-добре звучащ, особено за бойна игра, японски език. Дубльорите за "нашенската" версия използвани от Namco, определено не са от най-ниско ниво, но все пак звучат малко странно на фона на японските си събратя.

Soul Calibur 2 е бойната игра за тази година, която редом с Virtua Fighter 4: Evolutuion трябва да притежава всеки почитател на бойните заглавия. Ако вече си се сдобил с PS2 варианта, то посегни към този за Xbox само ако си тотално пристрастен Spawn запалянко и обичаш малко по-пипнатата графика.

Ивайло Коралски

| В КРАЯ НА КРАИЩАТА

Ако досега, случайно си пропуснал който и да е вариант на Soul Calibur 2, то този за Xbox би бил най-удачният вариант за теб, обстрахирайки се само от малко по-неудобното управление с контролера, присъщ на голямата черна кутия.

9.3 от десет

COLIN MCRAE RALLY 04

|Формат: Xbox (ревю), PS2, GameCube |Производител: Codemasters |Издател: Codemasters

Ексклузивният брой -- така наричахме настоящият такъв, подготвяйки го. И как не, след като почти всеки ден при нас долитаха финални дискчета, поместили във себе си заглавия, които цял свят очаква с огромно нетърпение. Точно когато помислихме, че приятните изненади са към своят край, буквално преди финалната права на предпечата, поредната такава похлопа на вратата -- името и беше Colin Mcrae Rally 04 за Xbox. Продължението е пред очите ти -- отново ексклузивно ревю в ексклузивният NG...

Въпросът, който вероятно тормози феновете на поредицата, е колко по-добъ р е новият Колин? Нашият скромен отговор: осезаемо по-качествен, но... не достатъчно, за да измести вилнеещият racing крал от няколко години, Grand Turismo. Защо мислим така ли? Докато британците от Codemasters продължават да работят на принципа "more of the same" плюс минимални нововъведения, и ние ще си държим на нашето, а именно, че в Colin McRae поредицата има струпан огромно количество потенциал, от който обаче за сега не се е възползвала 100%-ово нито една от 4-рите излезли до момента серии. Изниква отново въпросът, в какво се изразява този неистискан до крайност потенциал? Нашата теза е следната. При една евентуална промяна в начина на управление (промяна силно прокламирана от британците преди излизането на играта, но отново не намерила място в крайният продукт), симулативният елемент може действително да се нарече такъв. И тук нямам в предвид начина, по който се потрошава автомобилът при съвкупление с крайпътните обекти, а това, как се държи самият той на пътя. Вглеждайки се добре в поведението на колата от предишните серии, сигурно ти е направило впечатление, че колата се движи малко или много като шейна. Не отричаме, че удоволствието от самото шофиране е голямо, но търсейки истинската симулация, откриваме, че в продукта на Codemaster, подобна екстра не присъства. Основната причина за това се крие в начина, който е програмиран скриптът за движение на автомобила -- опорната точка е някъде около шасито на превозното средство, което при завой например, предава абсолютно нереалистично поведение на задницата, а от там и на целия автомобил. За да стане напълно ясно за какво говорим, стартирай единична игра срещу предишно твое каране (колата е под формата на призрак), изостани малко след нея и се вгледай в начина по който тя например взема даден завой -- придава се усещането, че автомобилът се движи на релси. Преди появата на CM04, британците лично си бяха признали за този, не бихме го нарекли точно гаф, но да речем погрешен прийом, избран от тях за своят автомобилен представител сред видео-игрите. За съжаление, в крайна сметка промяната отново остана за следващата серия...

След многото приказки относно поведението на автомобила в CM04 и поредицата като цяло, почти не остана място да изтъкнем и добрите черти характерни за новата игра. Безумието от CM3, да нямаш възможност да възседнеш автомобил, различен от Focus-а на McRae в режим шампионат, тук е безследно изчезнало. Има дори нови режими на игра, най-очебийният от които безспорно е поддръжката на Xbox Live, която ние по обясними причини (не други, а времеви) не успяхме да изпробваме. Крайният брой на автомобилите в играта е 23, срещу 20 в миналогодишния вариант, като повечето, както предполага и самата натура на подобен тип racing заглавия, първоначално за заключени. Камерите са същите с една съществена разлика -- тази от капака на автомобила е заменена с такава фиксирана на бронята му.

За разлика от миналогодишните конзолни версии, при които разликата беше почти невидима, тази година Codemasters са използвали по-пълноценно графичните ресурси на Xbox. Енджинът отново е базиран на този от CM3, но текстурите около пътя са доста по-бистри, макар и само при едно малко преплъзване извън централната част отново да станеш свидетел на доста мазнички такива. Приятно впечатление правят анимираните тревички и дървета, които реалистично се поклащат под напора на вятъра. Използвани са доста графични ефекти -- lens flare-а е добре реализиран и отраженията от асфалта са доста убедителни, особено когато той е леко овлажнен. Кадрите за секунда при Xbox версията са постоянни 60, докато тази за PS2 страда от доста големи загуби при тях.

Звуковата част, както обикновено почти граничи с границата на съвършенството. CM04 за Xbox поддържа задължителния за конзолата 5.1, а играта пусната посредством оборудване поддържащо този стандарт, неминуемо ще те пренесе едва ли не, на живо на една от 40-те отсечки намерили място в четворката. Понякога ревът на автомобила е толкова силен и набиващ се на ухо, че ще изпиташ трудности да чуеш гласа на нивигатора.

Colin McRae Rally 04 е отлична състезателна игра с един голям, дълго предъвкан в материала минус, който сваля много от общата оценката на играта, най-малкото защото творението на британците се води към бандата на симулативните рали състезания, а минусът го превръща в аркадно такова. Надеждата, че той няма да е в наличност при следващия CM5 обаче, си остава. Дано само Codemasters не са сложили тази нула преди четворката в заглавието с нещо друго на ум...

Ивайло Коралски

Крайният брой на автомобилите в играта е 23, срещу 20 в миналогодишния вариант...

В КРАЯ НА КРАЙЩАТА

Неприятно ни е да го кажем, но Colin McRae серията е тръгнала по дирите на Fifa – всяка година нова игра, с козметични промени по нея. Накъде се е запътила индустрията за видео игри тогава?

7.9 от десет

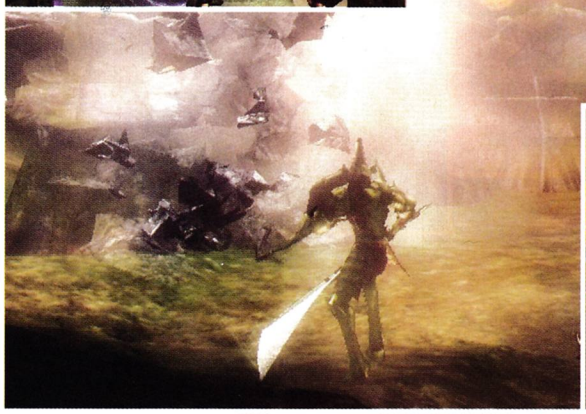
OTOGI: MYTH OF DEMONS

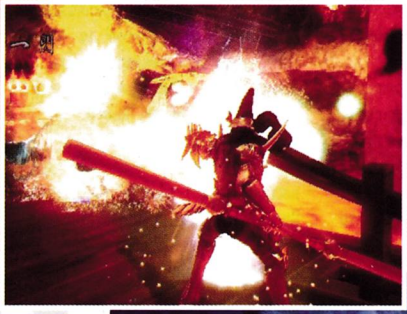
|Формат: Xbox (ревю) |Производител: From Software |Издател: SEGA Europe

Основната критика, отправяна от конзолните играчи към Xbox, е твърде малкото количество японски софтуер, разработван за платформата. Честно да си призная и на мен ми е трудно да си представя конзола, която да разчита основно на First Person Shooter жанра, десетократно по-прилягащ на PC, отколкото на която и да е конзола. Черната кутия на редмънския гигант, за съжаление или не, е първата от този вид, което до голяма степен и попречи за успешното навлизане на японския пазар. Просто японеца не го блазни нито Halo, нито Fable, нито която и да е типично не-японска игра (с малки изключения). Това, прибавено с меко казано нетипичния дизайн за свикналия с меките и най-вече съразмерни форми японец, се оказа напълно достатъчно, за да може процентът на незаинтересованост у японския потребител да бъде висок почти колкото Айфеловата кула. За справка -- от няколко месеца в страната на изгряващото слънце, PSone се продава по-добре от големия черен звяр на Microsoft, което си е прецедент, който вероятно никога повече няма да се повтори. И преди Xbox феновете да започнат да ме целят с домати и пресни яйчица, вбесени от начина по който описвам любимата им машина, ще се опитам да ги успокоя с новината, че освен Dead or Alive 3, Jet Set Radio Future, Panzer Dragoon Orta и Shenmue II, скоро към ценните японските продукти ще бъдат прибавени и заглавия като Dino Crisis 3, Ninja Gaiden, Dead or Alive Online, Sega GT Online, Sudeki, True Fantasy Online, Phantom Dust -- всички до едно ексклузивни за конзолата на Бил Гейтс. Докато ги очакваш обаче, ти, леко пообъркал се почитателю на японски игри, закупил Xbox именно заради тях, е редно да метнеш един доброжелателен поглед и върху Otogi: Myth of Demons, която (изненада) е отново японска игра, разработена от японско студио и се играе типично по японски. Настръхнаха ли ти вече ушичките?

Otogi е заглавие разработено от небезизвестните From Software -- студио, познато на всички конзолни играчи с различните си продукти за всички по-нов и и стари конзоли на Nintendo, Sony и Sega. Тяхно дело са Armored Core сериите (PS2), Frame Gride (DC), Lost Kingdoms (NGC) и др. След частичния комерсиален успех в Япония, за който вина имат и унизително слабите продажби на конзолата там, за дълго време беше спуснато булото на новините относно евентуална поява на играта и на далеч по-дружелюбни за Xbox региони, като САЩ и Европа. По едно време си помислих, че Xbox следва пътя на Saturn, а именно този, при който най-добрите японски произведения не хващат пътеките към територии, различни от родна Япония. Sega обаче, явно поумняла след фрапиращо глупавите маркетингови решения, с които съсипа своите предишни конзоли, се зае с разпространението на продукта на Стария Континент и САЩ, което, ако не друго, е един своеобразен реванш за потребителите, които останаха излъгани със Saturn и Dreamcast.

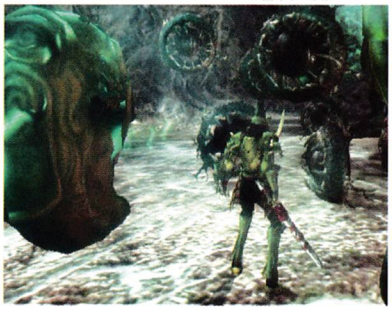
В Otogi се разкрива историята на Райко (не онзи бат' Райко от Крумово Градище), ефирен дух, пробуден с единствената задача да предприеме радикални мерки спрямо злото. Поредното заглавие с леко плосковат на пръв поглед сюжет, но за разлика от тези на Wario World и P.N.03, с по-добро развитие, за спомагането на което огромно влияние има японската митология, силно застъпена в творението на From Software. Визуалния почерк на японецът, биещ на очи веднага след стартирането на Otogi пък, превръща играта е едно от най-красивите изживявания, на което си бил свидетел във видео игра. И като споменавам почерк, нямам в предвид само технологичната част от графиката, а художествената реализация, която граничи с перфекционизма на тези от PDO, MGS2, ICO, Shenmue -- факт, който сам по себе си означава много. Може би след оригиналният Devil May Cry, това е най-красивата чистокръвна екшън игра излизала до момента. Въобще, за графичният облик на Otogi може да се изпишат тонове символи, с които вероятно отново не бих могъл да предам онова, което видях в продукта на Sega. Въпреки това, по-късно отново ще направя опит да го направя, ако случайно не превиша отново отделеното ми място за материала...

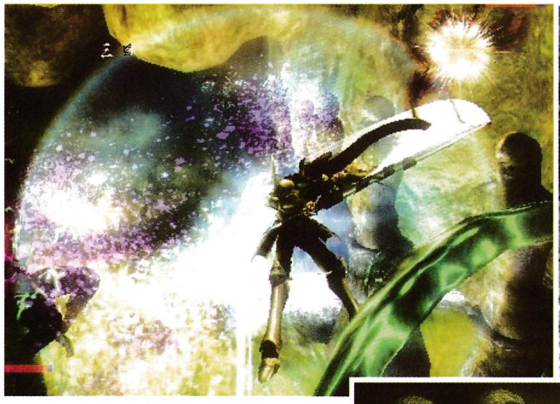


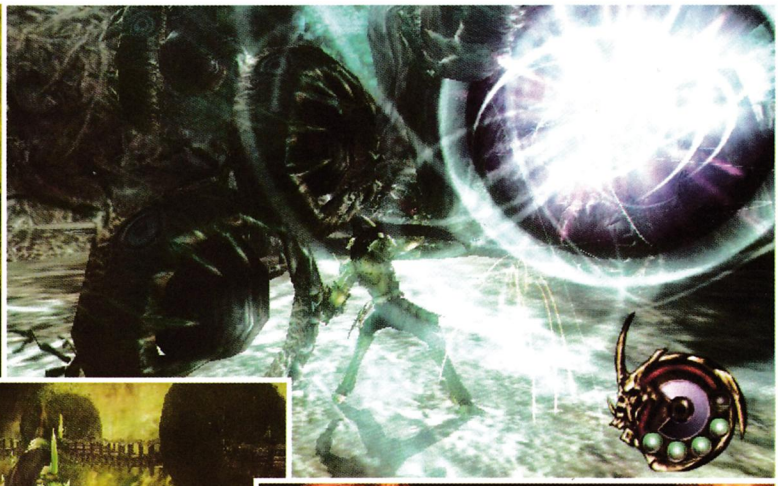


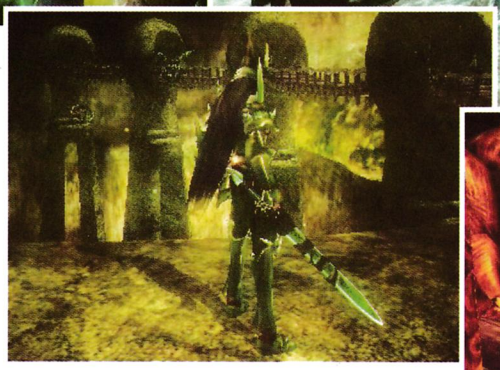
Начинът на игра е структуриран по подобие на скоро излязлата за PlayStation 2, Shinobi

Може би след оригиналният Devil May Cry, това е най-красивата чистокръвна екшън игра излизала до момента.









(ревю NG2), но при случаят с творението на From Software, има няколко веднага набиващи се на око разлики, които са с положително влияние. Първо, след като осъществи двойният подскок, характерен за всяко заглавие от този тип, Райко може да продължи да бъде във въздуха посредством отласкването, което може да го задържи над земята през цялото ниво. Тук, за разлика от друго Xbox творение на Sega, Gunvalkyrie, тази толкова полезна хватка се извършва по доста елементарен и лесен за усвояване начин -- натискаш десният спусък на джойпада, като в същото време е необходимо да зададеш посоката, към която искаш да се насочиш с аналога. Същността на това изтласкване е възможността, използвайки го да отбягваш атаките на гадовете. В цялата игра, Райко ще има на разположение 33 различни на външен вид оръжия. Всеки уред за умъртвяване, набавен от ефирният дух, е със свои уникални характеристики за атака, защита и тежина. Тоест, ако теглото на съответното средство за защита е по-голямо, то скоростните атаки на Райко неминуемо намаляват своя интензитет. Обратният вариант също е валиден. Повечето оръжия могат да бъдат закупени между нивата с помощта на припечеленото от погиналите под твоят войнствен дух орепки злато, но има и такива, за откриването на които е необходимо изпълнението на специални задачи. Поради моята леко глуповата натура, при първото и единствено за сега избутване на Otogi не успях да "схвана" нито една от задачките, но от форумните братя подразбрах, че за да отключиш едно от оръжията е необходимо да извършиш серия от 400 (!) удара, за добиването на друго -- да преминеш дадено ниво за определено време и т.н. С времето, всяко оръжие се похабява, а процесът на разруха у него може да бъде прекъснат между всяко ниво, където ти се предоставя възможността да го поправиш. В противен случай, неговата нападателна сила отслабва осезаемо. Въпреки, голямото оръжейно разнообразие, с всяко едно от тях се играе по еднотипен начин. Има два бутона за атака -- с единият се изпълнява мощна такава, а помпейки другият ще извършваш серия от удари. За по-голямо разнообразие при ударите е предвидена възможността за комбинации от двата бутона.

Приятно впечатление ми направи начинът, по който се използват магиите. Живецът на Райко произлиза от неговата магия, която с времето, за негово съжаление намалява прогресивно. Спасението му идва с непрестанното избиване на многобройните ербапи, или търсенето на стимуланти, покачващи жизненоважната магия. Преминавайки всяко ниво за минимум време, вероятно няма да усетиш излишъка на енергия, който би изпитал, ако искаш да обходиш всеки левъл 100%-ово, но решението ти за това, кой вариант на игра ще избереш, зависи само от теб. Предназначението на магията не е само това -- Райко може да се екипира с 12 различни заклинания. Всяко заклинание има различен, адски красив ефект върху околните противници, но прекомерното използване на този прийом би довел до още по-бърз дефицит на жизнено важната за Райко магия. Бройката на враждебно настроените индивиди в Otogi е 40. Повечето създания имат гротесков, но обаятел и най-вече убедителен външен вид. За зла участ обаче, много малка част от тях могат да се похвалят с добро AI, което комай е единствената по-забележима издънка в играта, защото с времето, постоянното трепане просто писва. Дори възможността да изпотрошиш над 90% от терена, не може да ти даде онова чувство, което евентуално би те споходило, ако към играта бе прибавен някой и друг пъзел с интересен замисъл.

Звукът е приятен, но нещото, което би те отделило напълно от реалността е музиката! Брилянтен е епитетът, с който бих охарактеризирал един от най-добрите саундтраци, който някога си чувал. Композиторът японец е бесувал съчетавайки музикалните мотиви. Не ми се иска да го изричам, но музикалния съпровод е може би главния фактор, който би те накарал да завършиш от край, до край Otogi, или поне при мен беше той.

Въпреки че не предлага почти нищо ново като игрална концепция, въоръжен с красива графика с японски привкус, уникална музика и изчистен геймплей, новият продукт на Sega и From Software ще те закотви за няколко дни пред телевизионния екран, поне докато не зърнеш финалните надписи! Падаш ли си изстисквач на играните от теб заглавия, то финалните надписи ще те съпроводят, не само веднъж.

Ивайло Коралски

В КРАЯ НА КРАЙЩАТА

Японска игра за Xbox – 33 оръжия, 12 заклинания, 40 противника и 29 нива! Тръгнеш ли вече Otogi: Myth of Demons? Или може би вече си на финалните надписи? Както и да е, важното е, че Otogi 2 е вече обявена...

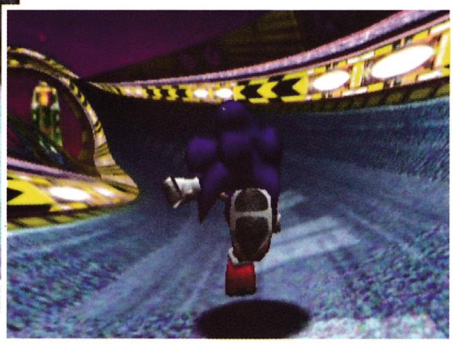
8.2 от десет

SONIC Adventure DX

|Формат: GameCube (ревю), DC |Производител: Sonic Team |Издател: Sega

Ех, какви времена бяха, помниш ли Соник? Говоря ти за времето, през което машинката, която те роди се радваше на огромна популярност, ти беше център на внимание от страна на всички, беше продаваема стока, но най-вече имаше обаяние, при това толкова силно, че се настани по домовете на хората не само посредством конзолните машинки на твоята Sega, но и чрез серия от анимационни филмчета, спонсорство и участие във всякакви видове мероприятия. Добре ни беше тогава, нали? И какво се случи след това? Къде сгреши твоят създател? Как се стигна до безумието да се превърнеш в един мултиплатформен мърлъо, името на който се използва единствено за припечелването на някой и друг гущер вливащ се в касите на... ти знаеш на кого... Тъжно ми е Соник, тъжно ми е, защото навремето, заедно с Марио демонстрирахте на света какво трябва да представлява една платформена игра. И го правехте добре, макар и да бяхте върли противници. Но виж, докато водопроводчикът еволюира в нещо изключително (Super Mario 64), ти се превърна в боец (Sonic Fighters), превъплати се в едно малко Ферари (Sonic R), имаше ли нужда от това? Определено не... И знаеш ли защо? Защото от енигматична фигура, имаща зад гърба си милиони поклонници, ти премина към бандата на "поредния безличен песронаж" търсещ изявя под каквато и да е форма, но без да дава почти нищо от себе си! Добре, може би съм прекалено критичен спрямо твоята личност, първото истинско 3D приключение, в което се впусна (Sonic Adventure) действително беше нещо специално, особено за 98-ма ! Нещо, което отново върна вярата на хората в теб! Нещо, което донякъде върна и самият теб към твоите корени! Двата милиона оригинални копия, които успя да продадеш от Sonic Adventure показаха, че си на прав път, но ето тук отново идва голямото "но" -- какво беше това недоразумение Sonic Shuffle, малко след "приключението" ? Уж ми беше обещал най-добрата парти игра, а ми предложи усложнен вариант на "Не се сърди човече". Добре, простих ти, не твоят баща Уиджи Нака беше отговорен за парти заглавието, което беше на светлинни години от тези на италианският мустакатко. За мое голямо съжаление обаче, и виновникът за твоето съществуване не успя да се справи със задачата да продължи прогресивният ти устрем към по-добро, започнал с първия SA. Вторият Sonic Adventure не беше лош, не ме разбирай погрешно, но съгласи се, беше просто поредната платформена игра с адски лъскава за времето си графика, но без обаянието на Hedgehog-ците и ударната мощ на първия Adventure. Но добре, хайде, от мен да мине, ще направя още един компромис! Чудя се, за какво ли обаче!? Нали уж бяхме приятели? Тъй меня уважаеш? Май разговаряме на различни езици! С какъв акъл тръгна да се бориш срещу Mario Sunshine използвайки за основа Sonic Adventure 2? При това и портът ти не беше много убедителен. Пак започна да бягаш по тъча, а? Пак започна Saturn-овата песен на нов, GameCube-овски глас? Парите ли те поблазниха отново? Късметлия си ще знаеш, при това голям, защото имаш зад гърба си един милион верни последователи, които те купуват само заради името. Въпреки безкрайното ми разочарование, все си мислех, че надежда има -- портовете ти УЖ свършиха, Dreamcast е вече затворена страница, а Уиджи Нака те остави твърде дълго в блатото на посредствеността. И точно, когато си помислих, че си размислил, там, победен, разкатан и премазан от новите момчета Rachet & Clank и Jak & Daxter, както и от вечния Mario, ти, вероятно "подлъган" от страхотните продажби на малкото кубче на Nintendo, които постигна с един посредствен порт на една средно добра игра, ми идваш с втори такъв, при това на игра от 1998г.! Хъм, голям сметкаджия си станал, не може да не ти се отрече, добър си в правенето на финикийци. Обаче знаеш ли, мен хич не ме е еня за това и ще се опитам с каквото мога да попреча на поредният ти опит да обереш парите на хората, използвайки името си изписано на обложката! За да не си помислиш, че правя това нарочно, ще започна с малкото ти останали положителните черти, които ти все пак притежаваш и си запазил през годините. Стане ли въпрос за скорост, все още си недостижим! Трябва да се видиш отстрани -- макар и свръхзвукова, скоростта, която развиваш, ти предава уникално излъчване. Излъчване, което кара играещият да стигне до заключението, че ти самият даваш финес на скоростта, а не тя на теб! Но какво да кажа за твоите приятели -- добре е, че си ги включил в

...от енигматична фигура, имаща зад гърба си милиони поклонници, ти премина към бандата на "поредния безличен песронаж"



борбата ти против "Човекът-яйце", познат още и като Др. Роботник. Това удължава животът на играта многократно, което за някои е огромен плюс, но в твоят случай това не е съвсем така -- за какъв чемер ти беше тоз дърт рибарин, който освен, че изглежда зле, е адски слаб рибар? Да ми го беше дал на мен ли преди това, да го пообуча, морско чедо съм все пак! Ами жена ти, Ейми? Нея пък за какво я въвлече в тая каша? Нямаше ли да е по-добре тя да те разцелува във финалното филмче и толкоз? На всичкото отгоре си и дал да борави с чук! Недей така, създание от нежния пол е все пак и този така популярен инструмент въобще не се вързва с нежната й розово набиваща се външност. Роботът и лисикът Тейлс долу-горе биват, но им липсва твоето излъчване, благодарение на което си придобил популярността, която имаш днес. Ехидната Кнакълс е пич, добре е, че отново не си го пропуснал, но нямаше да бъде зле да му беше дал роля, различна от това да рови като багер в земята! Но хайде, този пропуск ти е простен -- все пак играта с теб е най-сладка, а на всичко отгоре и най-продължителна като времетраене! Другата похвала, която ще отнесе "новият" ти продукт е дизайнът на нивата - е, не мога да не призная, че хората са се погрижили да се подвизаваш в уникално структурирани терени, на които винаги си се радвал почти като по закон. Но ето тук ще започне частта, която, сигурен съм, няма да ти се понрави -- каква е тази камера? Вече не сме 98-ма! Как може снимачният ти подход да не променен в по-добра насока от Dreamcast-овия оригинал? Та там той бе ужасен, но тогавашните времена позволяваха подобни пропуски. Но днес, за сегашните времена, той вече е безумен! Кажи ми, как да разбера какво става на екрана, когато ти тичаш с бясна скорост, а камерата е на три мастики и довършва четвъртата? Ти губиш, при това двойно, защото хем падаш в ямата, хем след поредното потъване, има огромна вероятност играещият да спре да се мъчи с опитите си да не се озовеш за пореден път там...

Ами с какво ще ми се оправдаеш за графиката на играта? Съгласен съм, че за 1998-ма а си беше изпреварила времето, но сега сме 2003-та, а след месец-два ще се появи Jak 2! И знаеш ли, това, което ти предлагаш от техническа гледна точка е мизерно на базата на онова, което ще предложи той, съдейки дори само по демо версията на неговата нова роля. Но хайде, да речем, че и тук мога да направя един лек компромис за чепатия ти външен вид, все пак ми предлагаш порт от преди пет години, макар и това да е меко казано нахално от твоя страна. Но какво ще ми кажеш за доста честите падания на кадрите за секунда? Та Dreamcast версията имаше в пъти по-стабилен framerate от този в GameCube-овското ти приключение. Виждам, че си свалил леко и качеството на текстурите, което отново буди пълно недоумение в мен, но май започнах да свиквам на номерата ти и те вече не ме учудват ни най-малко. Пък и все пак си вдигнал малко полигон, мязаш малко повече на нормален таралеж - - в оригинала приличаше повече на таралеж-вампир.

Звукът, който си предложил долу-горе бива -- като изключим постното ти английско звучене, музиката и звуковите ефекти са на добро ниво. Основният проблем обаче е усещането, което оставя в играещия втората ти голяма авантюра за конзолата на Nintendo, а именно за продукт, на който му е отминало времето, продукт, който несъмнено има обаяние, при това силно, но и такъв, който просто не може да се вмести реално в параграфите на истински качествения днешен платформен екшън. Което не означава, че първото ти платформено 3D приключение е силно вонящо игра, напротив -- тя ще си остане класика, една от най-добрите триизмерни jump'n'run издавани някога, но когато към нея се прибави DX, макар и с няколкото екстри прибавени към нея (всички твои Game Gear роли/заглавия, 60 нови мини мисии и връзка с GBA), той веднага потъва в дълбоката яма на посредствеността, от която вече толкова време не можеш да се измъкнеш и самият ти. Знам, че отново ще се продадеш добре и самият ти го знаеш, но ако и предстоящото ти N-та заглавие, Sonic Heroes, продължи традицията да изсмуква парите на хората без да дава почти нищо насреща, знай, че ние, Neo играчите, колко и да сме малко, ще спрем да те тачим и най-важното -- да те даваме за пример на по-младите играчи! Със силно понамалял респект спрямо твоят, все още енигматичен образ,

Ивайло Коралски

В КРАЯ НА КРАЙЩАТА

Нагледен пример, как една игра-класика, пуснатата непроменена 5 години по-късно се превръща в бледо подобие на първообраза. Търси само ако си луд Sonic фен, в противен случай се отправи към задаващия се Jak 2.

4.2 от двеет

P.N.03

|Формат: GameCube(ревю) |Производител: CAPCOM |Издател: CAPCOM

Не е тайна за никого, че през последните няколко години, Capcom е фирма известна най-вече със своите, не толкова качествени продължения на игри, които през годините по един или друг начин са издигнали японския издател до най-големит е в бранша. Един от основните виновници за това е човек, за който с чиста съвест мога да твърдя, че се явява за Capcom тази личност, която за Konami е Коджима, Маямото за Nintendo, Сузуки, Нака и Тетсуя Мицзугиши за Sega и Кармак за ID Software. Та този същия човечец и вероятно най-креативна фигура работеща за Capcom е виновник за появата на мега-хитове като Resident Evil, Devil May Cry, Dino Crisis и Onimusha. По-интересната част от автобиографията на талантливия японец обаче, е периодът от време, през който е създал тези класики и по-скоро неговата продължителност, която е 6 години! Как става това и спи ли понякога този човек? Става, когато преотстъпиш работата по дадена серия на друг продуцент, който обикновено лееко я прецаква. Пример: оригиналния Devil May Cry и неговото продължение, за което не е отговорен Миками. Но не това е целта на занятието -- с казаното по-горе искам да подчертая креативността, която не спира да струи от този човек, креативност родила и заглавието, което ще бъде достоверно представено в оставащите, някъде около 3000 символа до края на материала.

Едни и същи противници, едни и същи стаи, едни и същи прийоми за отстраняване на гадовете.

P.N.03 беше заглавие, което всички в редакцията си бяхме наумили да заобичаме! Концепцията на Capcom за шутър, пипнат от хореограф, подобен на този, отговарящ за танцувалните сцени в Space Channel 5 Part 2, с преплетени в него Matrix ефекти, страхотен визуален стил, надъхващ електронен саунд и неустоима, различна от досегашните гейм-гърли мома, на хартия определено обира точките по всички параграфи. Сигурен съм и самата P.N.03 би ги обрала, но ако върху нея беше поработено минимум още една година. Всичко в новия продукт на Миками е някакси недоизпипано -- контролът е адски муден, липсва дълбочина в структурата при нападението на Ванеса, графиката можеше да бъде многократно по-добра и т.н.

Историята има, макар и тя да е толкова повърхността, че вероятно дори може да не узнаеш за нейното наличие. Накратко, Ванеса Шнайдер е наемник, тръгнал на лична саморазправа с армия от роботи, контролирани от Computer Arms Management System, които са избили цялото й семейство. Освен личното отмъщение, модерната мома си е наумила също да освободи планетата Оди от нейното варварско управление. Типичният пример за сюжет в стил "човекът армия", който обаче е най-незначителния недостатък на P.N.03. Самият екшън, макар и първоначално да ти се стори стилен и най-вече различен, всъщност е еднообразен до болка. Едни и същи противници, едни и същи стаи, едни и същи прийоми за отстраняване на гадовете. Всъщност, ето това е P.N.03 -- тичаш по коридор, достигаш до стая, в която като по закон има почти винаги бавно подвижни роботи с изумително слабо AI, изтребваш ги до крак и пак коридор, досущ като предишния, отново стая, копие на предишната и роботи, и, и, и... не знам какъв фен на стрелялките трябва да си (аз съм огромен такъв), за да издържиш на тази еднотипност повече от един час, но поне за нас, гледащите с недоумение играта, от която очаквахме толкова много, всичко свърши! Да споменавам ли, че Ванеса може да обстрелва годините само и единствено, когато е застанала на едно място? Пу, да не би да играя Residen Evil да е**. Представи си например, какво би представлявал Devil May Cry без възможността на Данте да използва своите играчки за осмъртяване докато тича насам натам и ще узнаеш що е то екшън в P.N.03...

Еднообразието струи в големи количества и от местностите, на които са развива действието, бройката на, които е... даже ме е срам да го кажа -- две! Отворен тип -- в пустиня. Затворени -- празни и доста семпло изглеждащи помещения, обилно поляти с постна цветова гама. От визуална гледна точка, P.N.03 също има много проблеми. За да не бъда обвинен в пристрастие, първо ще споделя добрите страни на графичната картинка, които предлага новото творение на Capcom, а именно страхотните анимации на главната героиня -- плавни и красиво изпълнени, може би най-радващия елемент в цялата игра! Ефектите са с добро качество, а текстурите, макар и не много детайлни, поне не са дразнещи. Не мога да не поздравя Capcom и за страхотния дизайн на Ванеса, който действително внася нещо свежо що се отнася до външният вид на главните героини във видео-игрите. От друга страна, терена е еднообразен, блед, безидеен и слабо детайлизиран. На всичко отгоре, екшънът се разиграва при 30 FPS, които често падат и под това число. Има огромни проблеми с aliasing-а и на доста места се забелязва ефектът на зашиване на отделните части на терена, което е крайно дразнещо и нехарактерно за днешното поколения конзолни платформи.

Електронното звучене е относително подходящо за P.N.03. Звуците също изпълняват зададената им роля.

Хъм, виждам, че оставащите, гореспоменати 3000 символа, определено не бяха достатъчни за пълно представяне (или може би излагане) на P.N.03, но знай едно -- Миками този път е згафил, което означава, че закупуването на неговото отроче носи със себе си съответните рискове!

Ивайло Коралски

| В КРАЯ НА КРАИЩАТА

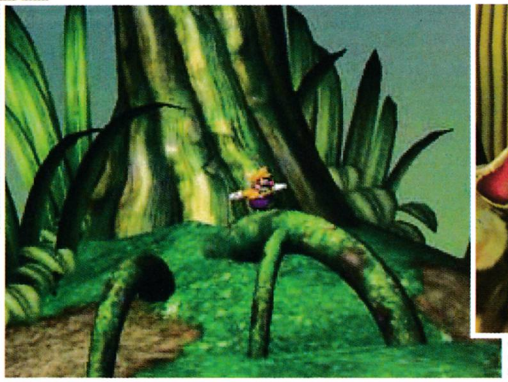
Стилно заглавие, което обаче е силно осакатено от тотални издъжки от всякакво естество, бликащи от него като отворена кофичка за кисело мляко, обърната с отвора надолу... Дупка в творчеството на Шинджи Миками.

6.1
от десет

WARIO WORLD

|Формат: GameCube(ревю) |Производител: Treasure |Издател: Nintendo

...при малко повече усилия от твоя страна, ще катурнеш новия продукт на Nintendo за не повече от един ден!



Разработените от Nintendo заглавия са основната причина, последните две конзолни платформи на компанията, GameCube и Nintendo 64 да не се нарекат провал дори от софтуерна гледна точка. След пробива на Sony на конзолния пазар и абсолютното налагане на PlayStation, Nintendo загуби огромна част от третите фирми производителки, които имаше със SNES. Нещата се повториха и с GameCube, като основните заглавия, които продължават да поддържат малкия куб все още свеж, са именно игрите, зад които стои Nintendo. След пускането на продължения на почти всички свои икони, дойде ред и на алтер егото на Марио, Уарио да си покаже грозновата муцуна на бял свят. Играта беше разработена в сътрудничество с любимецът на hardcore играчите Treasure, което наля доста допълнителен потенциал в Wario World. Дали този потенциал обаче не беше с отрицателно влияние за Уарио и неговата нова роля? В следващите редове на това ревю с "потенциал" ще разбереш...

Въпросът, който изникна в моето съзнание веднага след завършека на играта бе, може ли Treasure да се провали по един или друг начин? След едноминутно пресмятане, целта на което бе да разбера, какво ми даде Wario Wolrd, отговора на по-горе зададения към мен си въпрос, за съжаление беше положителен, или казано по друг начин – може и още как! Това е една от най-слабите first party заглавия на Nintendo и голяма черна точка в автобиографията на Treasure. Сюжетната линия е покъртително дебилна, дори за платформена игра на Nintendo. Дори и все още да си невръстна дечурлига, ще скипираш всеки един момент, в който има наченки на "развитие" на историята. Ще спомена само, че наш Wario трябва да открие откраднатото си съкровище в четири различни свята, всеки разделен на две поднива завършващи с бос! Което означава, че на разположение ще имаш 12 нивца! Това от своя страна веднага би те накарало да се замислиш, колко ли е продължителността на играта? Ще спестя тегобите, които би си навлякъл закупувайки Wario World и ще подхвърля тихичко, че при малко повече усилия от твоя страна, ще катурнеш новия продукт на Nintendo за не повече от един ден! Е, писна ми от игри, които могат да ти предложат някакви забавление за максимум един ден, и като споменавам някакви, имам в предвид, че Wario World не открива топлата вода, а се възползва от изградените за жанра принципи на игра. Трябва да спомена все пак, че поне чистия платформен начин на игра е добре изпълнен. Макар и пълното отсъствие на каквито и да е иновационни елементи, в Wario World присъства онова усещане, което е характерно само за игрите от този жанр, зад които стои бившата компания за плюшени играчки. Контролът е прецизен и за разлика от Sonic Adventure DX ще знаеш къде се намираш и по какво удряш. Много готски е момента, в който можеш да отвориш голямото устище на Wario, което се превръща в един вид вакуум и изсмуква всичкото налично злато, което е около него. Ако това ти писне, просто можеш да минеш през него и отново да го придобиеш.

Wario World е безумно лесна игра - и в момента не мога да повярвам, че хората, които дадоха на света едно от най-трудните заглавия въобще, Ikaruga (ревю NG3), могат да предложат нещо, толкова елементарно за игра. Ще си преминаваш почти всички препятствия като пич, при това без особени проблеми. Битките с босовете са готини, дори впечатляващи за наблюдаване. Външният вид на лошковците също може да се нарече дивен, но тръпката от тяхното надвиване я няма никаква, просто защото са пределно лесни за отстраняване. Липсва онзи момент, в който без да се усетиш осъзнаваш, че си похабил маса животи на даден бос, а зациклянето е довело до здраво запотяване на ръцете ти, че и не само на тях...

Графично, Wario World е точно на границата между посредствеността и впечатляващия външен вид. Посредственост, защото няма нищо ново като дизайн, а местностите, на които се развива действието, са до болка познати от други представители на жанра. От друга страна, всичко е доста добре пипнато -- 60-те кадъра за секунда, с които бичи играта са постоянни, а повечето от текстурите са добри, макар и да се срещат доста мазнички такива. Все пак графичното излъчване е много далеч от това на The Legend of Zelda: The Wind Waker или Metroid Prime.

Към звука, особени претенции не би имал, макар и с времето, бученето на Wario обилно да писва.

Всичко на всичко, Wario World е една не толкова лоша игра, която въпреки всичките си кусури, носи характерното за Nintendo излъчване. Прекомерната леснота на играене, липсата на каквато и да е иновация и меко казано безумната краткост обаче, я отправят към дъното на посредствеността. Ако си горд притежател единствено на GameCube, по-добре врътни още веднъж Super Mario Sunshine или почакай още малко за задаващия се Billy Hacher. Изводът, който аз си извлякох от цялата тая работа е следният: няма перфектни дивелопъри, или поне Treasure загуби тази си титла...

Ивайло Коралски

| В КРАЯ НА КРАЙЩАТА

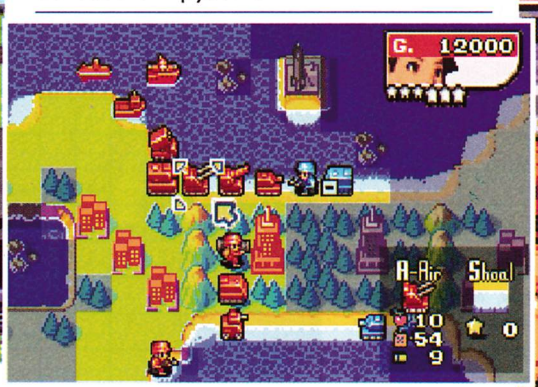
Провал за Nintendo. Провал за Tresure. Резултатът - не е лоша платформена игра с три огромни минуса, които вероятно ще я оставят задълго по рафтовете на магазините...

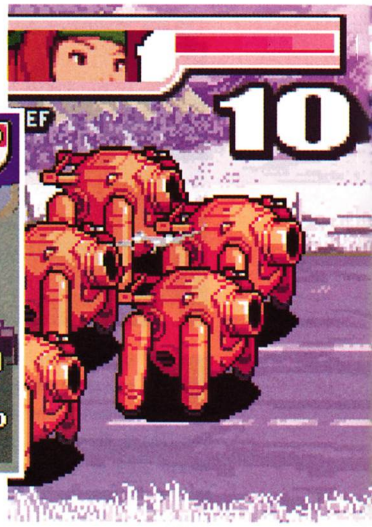
5.1
от десет

ADVANCE WARS 2

|Формат: GBA(ревю)|Производител:Intelligent Systems|Издател: Nintendo

Управлението на играта наистина е елементарно, но самите битки са доста трудни.



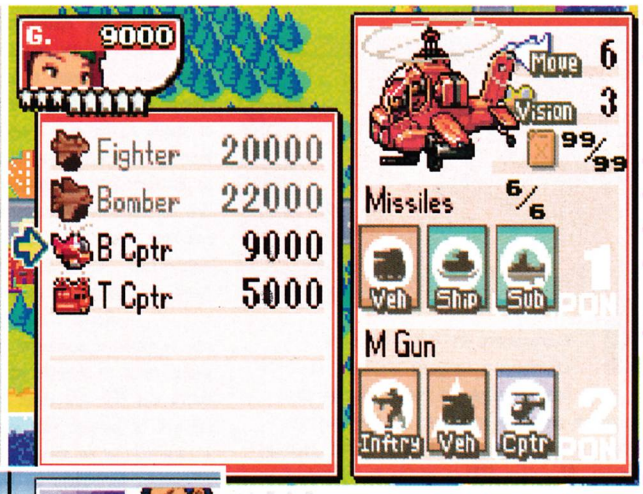


За разлика от повечето игри излизащи днес, Advance Wars бе пусната на пазара без много шум и овации. С времето обаче, гениалното творение на Intelligent Systems доби огромна популярност и бе обявено за една от най-добрите игри за GBA. Интересното е, че Advance Wars завладя феновете не с лъскава графика или засукана история, а с уникален стил и невероятен геймплей. Играта бе толкова майсторски изпипана и балансирана, че геймърите бяха учудени как може да се създаде нещо толкова съвършено. А учудващото е, че продължението на тази брилянтна игра е още по-добро, макар това да звучи нелепо.

Едно от основните неща, които са решили Intelligent Systems, е да не променят нищо в геймплея и определено да не търсят проблема там където го няма. Advance Wars 2 запазва интуитивният геймплей от старата игра, но с много нови добавки и улеснения. Така че дори и преди това да не сте пипали походова стратегия, Advance Wars 2: Black Hole Rising ще ви се стори много лесна. По-голямата част от играта се развива на тактическа карта, където с икони са изобразени градовете, планините, водните басейни, вашите и противниковите единици. Самите те си имат свои собствени икони, които ясно показват каква точно е единицата и от коя фракция е в зависимост от цвета. С бутон "A" ще движите войската си по картата, а с бутон "B" ще се осведомите за бойния обхват или колко надалеко може да стреляте с избрания батальон. Втората функция е много важна, защото доста от бойните машини в играта не са пригодени за близък бой и е необходимо да използвате до максимум стрелковия им обхват. Самата тактическа карта е разграфена на квадратчета, по които много лесно ще се ориентирате точно къде можете да преместите войските си и дали вражеските части са в активната зона за стрелба. Дотук всичко звучи много лесно, но всъщност не е.

Управлението на играта наистина е елементарно, но самите битки са доста трудни. Те се доближават много до реалните военни действия водени днес. От огромна важност е откъде нападате, дали сте нависоко или ниско, дали сте в гора или в град, във въздух или вода, в лицето или в тила на врага. Всяка една битка може да бъде спечелена по хитър начин, а не с числено превъзходство. С напредването в кампанията на играта ще разберете, че този факт е известен и на противниците ви. Примерно, ако знаете, че врагът трябва да мине през процеп между две планини, можете да му устроите страхотна засада не с танкова дивизия препречваща пътя, а с механизирана пехота (базукари) разположени по планинските върхове. При създалата се ситуация пехотата може да държи фронта дълго време, ако разбира се врагът ви не разполага с артилерия или самолети. В някои аспекти играта много заприличва на шах, защото с един погрешен ход цялата ви операция може да пропадне. За да спечелите в сраженията, ще трябва да внимавате за доста неща. Колко са ви наличните средства, с колко завладяна територия (колко градове са под ваш контрол) и с колко завода разполагате. В началото на всяка мисия вие ще имате поне по един такъв, но в процеса на игра ще можете да завладявате и други. Освен заводи, на стратегически места по картата са разположени и пристанища, летища, оръдейни кули и ракетни силози. Една от първите ви задачи ще е да ги завладеете и да им осигурите адекватна защита, защото врагът ще се хвърля в яростна битка за собствеността им. Добивът на средства в играта е елементарен -- колкото повече бази имате, толкова повече пари ще влизат в хазната за ход. Под името "бази" влизат и заводите и... абе въобще всичко което сте завзели. Така че ако имате 11 сгради, това означава 11000 хиляди за ход. Във ваше преимущество или загуба ще са сезоните, а те се сменят често в мисиите. Доста от единиците ви ще губят от обхвата си на движение, а някои дори ще стават неефективни, но не се безпокойте, природните сили влияят и на враговете ви. Сигурно ще се питате какво преимущество може да е като единиците ми загубят мобилността си... Ами ако сте загубили доста схватки, ще имате ценно време за прегрупиране преди противникът да се е дотътрил до вас. От сезоните може да спечелите и друго, но за това по-късно.

В Advance Wars 2 ще управлявате огромен набор от единици, а единствената новата единица в тази част на играта е Neotank-ът, който представлява нещо като подвижна гаубица с паешки крака. Това е най-мощната сухопътна единица, но е с висока цена. Neotank-ъ т е нещо като крайна мярка, ако здраво сте загазили, то определено една дивизия от тези танкчета бързо ще реши проблемите ви. Но да оставим Neotank-ът настрана и да разгледаме другите единици, а те не са малко. Advance Wars 2 предлага два вида пехота: обикновена и механизирана. С първата ще пленявате градове, а с втората ще се браните срещу леко бронираните сили на противника. Разполагате с разузнавателна единица, която бързо разкрива терена, но освен за разведка, тази дивизия е идеална и за борба с всякакъв вид пехота. Сухопътните сили разполагат с три вида танкове: Tank, Md.Tank и гореспоменатия NeoTank, като най-широко приложимия тип е Md.Tank-ът, който често



се оказва и идеалната единица за сражения. Към бронираните машини спада и APC-то , с което ще превозвате пехотата си, но по-удачният начин за употребата му е да го използвате като примамка. Благодарение на бронята си, бронетранспортьора понася доста големи щети и е идеалната барикада, ако ви се наложи да препречвате пътя. В Advance Wars 2 има два вида сухопътни единици за дистанционен обстрел, а именно мобилна артилерия и катюши. И двете често оказват огромно влияние върху развитието на битката, като изходът на цяла мисия може да се реши от умелата им употреба. В Black Hole Rising са налице две дивизии за ПВО защита -- Флак и Ракети, като Флак оръдията могат да се използват и срещу пехота и леко бронирана техника. В играта има четири вида морски единици като най-важната е бойният кораб, с който може да се обстрелват всякакви цели от голямо разстояние. Като охрана на този кораб е крайцерът, който е идеален за борба с въздушни и подводни напасти. С баржата ще пренасяте войски, а с подводници се нанасят тежки и светкавични удари по противниковата флота. Може би най-мощната единица в играта е бомбардировачът. Пред силата му бледнеят дори едрокалибрените снаряди на бойният кораб. С помощта на изтребителите ще пазите ценния товар на бомбардировачите и транспортните хеликоптери. И за каймак, Advance Wars 2 предлага и хеликоптер за въздушна поддръжка на пехотата, който е ефикасен почти навсякъде. Интерфейсът при производството на единиците дава много подробна информация за какво и срещу какво може да се използва избраният продукт, но освен тези основни задачи, на играчът се дава голямо поле за самоизява и изобретателност, защото в определени съчетания дадени единици стават изключително ефективни.

Освен правилната употреба на различните видове войска, в играта е важно използването на специалните умения генералите. За разлика от първата игра, тук ще се запознаете с доста нови пълководци, с различни способности. Всеки един от тях разполага с две супер умения, които като бъдат използвани, драстично променят характеристиките на вашите единици. Някои от генералите са способни да увеличат бойният обхват на войските или да ги направят по-точни, други пък, ги превръщат в разрушителна сила. От голямо значение е, че някои от лидерите се влияят благополучно от смяната на сезоните, а други дори имат и свойството да променят метеорологичните условия. Това е един от интересните начини да преобърнеш играта в своя полза. Всеки един от пълководците си има и силни и слаби страни. Някои командват умело пехота, други -- морската флота, а пък трети са отлични пилоти. От огромно значение за развоя на играта е кой точно генерал ще избирате в мисиите си.

Играта предлага 5 фракции с по 3 генерала за всяка, така че изборът е предостатъчен.

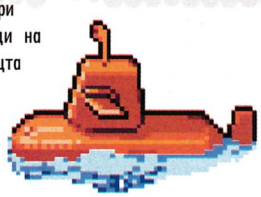
За историята на играта няма какво да се каже. Такава има, но само за да се навързват смислово мисиите. Имаме си тиранин решил да завземе света и сили готови да го спрат. Това е! Advance Wars не е игра нуждаеща се от история, защото тя е игра изцяло отдадена на стратегията и тактиката.

Графиката на Black Hole Rising е направена със страхотен стил. Честно казано, рисунката е толкова характерна, че ако сте играли веднъж на Advance Wars, не може да я оприличите на друга игра. Тактическата карта изглежда простовата, но е много функционална. Битките са представени с много умело направени анимации, които са изключително забавни и поне на мен нито веднъж не ми досадиха.

Звукът пасва идеално на визията и е с изключителен набор от звукови ефекти. Музиката е приятна и допълва атмосферата на играта. По принцип, като задълбаеш на някоя мисия за няколко часа, въобще не обръщаш внимание на музиката, но както и да е.

Advance Wars 2: Black Hole Rising е уникална по рода си игра, която може да се играе по всяко време и на всякъде. Аз лично се забавлявах доста с нея. Препоръчвам я на всички, защото в нея има по нещо за всеки.

Иван Стойнешки



В КРАЯ НА КРАЙЩАТА

Advance Wars 2 е игра с уникален геймплей и стил. Тя е игра с интуитивно управление което позволява на играча да използва своята изобретателност. Advance Wars 2 идеално допълва предшественика си и поставя серията на честно място сред походовите стратегии.

9.1 от десет

FINAL FANTASY TACTICS Advance

|Формат: GBA(ревю)|Производител: SquareEnix |Издател: SquareEnix

Битките се развиват на традиционния за ролевите стратегии терен, приличащ на шахматна дъска.

Странно, доста странно е това обогатяване на жанровия каталог на GBA. Благодарение на серия от класни стратегии, портативното "Напреднало Игрално Момче" се оформи като конзола номер 1 за почитателите на жанра. Tactics Ogre: Knights of Lodis и Advance Wars са синоним на мързеливо, райско тактическо разцъкване в кревата или под масата. Задава се още едно стратегическо цунами: нова Advance Wars и Onimusha...Tactics! Има обаче едно заглавие, което го чаках да се появи цели пет години. Ръце горе и калпаци долу за наследника на Final Fantasy Tactics!

Final Fantasy Tactics се появи през 1997 г. (1998 в Съединените щати) и веднага блесна сред върволицата от Final Fantasy-та. Стратегията направо плачеше за продължение, но такова Square се осмелиха да направят едва пет години по-късно. Страховете не се оправдаха: FFTA се оказа достоен наследник. Всъщност FFTA е рожба на създателя на оригиналната FFT и на Tactics Ogre, Yasumi Matsuno, което ясно говори за нейната класа. Време е да те запозная със същността на играта, или както се дере P.Diddy (feat. Jimmy Page), come with me!

Историята, залегнала във FFTA, едва ли може да се сравнява с чудния героичен епос, разгърнал се във FFT пред опулените ми очи. Светът на славни битки и подли интриги в грандиозни мащаби е заменен от едно миролюбиво, неепично измерение, където най-големите търкали са между различните племена. Нашият герой Marshe е обикновено хлапе, което попада в приказния свят на книгата, подарена му от приятели. В него Marshe се сблъсква с чудновати същества и преминава през сериозни изпитания, които са доста по-незначителни от FFT-епоса. Военно-политическият сблъсък е отстъпил място на една по детски трогателна история за приятелството. Square обаче забравят нещо доста важно – FFTA не е ролева игра, а ролева стратегия, в които игри обикновено се очаква да има могъщи сблъсъци на опитни воини, а не разходка на дечица в парка. Добрата новина е, че геймплеят напълно компенсира лековатата история.

Верни на своя стил, Square залагат на изпитаната time battle system, която включва игра на ходове според скоростта на съответната единица. Имаш на разположение стандартните действия за стратегическите игри от вида на ход, атака, магия. За разлика от FFT, във FFTA не се чака определено време за кастването на магия -- то става незабавно. Битките се развиват на традиционния за ролевите стратегии терен, приличащ на шахматна дъска. Твоите хора (и/или представители на други раси) са максимално шестима, а срещу тях може да има повече врагове. Интересно е присъствието на съдия по време на битка -- един властен пич, яздещ chocobo. Веселякът ти поставя определени условия за битката (без физическа атака, без магии и т.н.). При еднократно нарушаване следва жълт картон, при още едно непозволено действие -- затвор за нарушителя. За да бъде пуснат под гаранция твоят герой, ще трябва да се бръкнеш здраво в кесията.

Дотук с механиката на боя, да видим как са развити ролевите елементи. Започвам от най-якото нещо, а именно прословутата job system. Както във FFT, тук също избираш професии на героите си (рицар, бял маг, стрелец...), нещо повече – във FFTA те са много и по-разнообразни. За това допринася наличието на раси, със същества от които можеш да играеш. На твое разположение са Banga (воини-гущери) , N'mou (странно изглеждащи магове), Viera (чевръсти пички), Moogles (знаеш какви са тези, предполагам). Някои от тях могат да имат професии като човешките, но други професии са запазени само за определена раса (например само Viera стават убийци). Разнообразието от комбинации между професии и раси е голямо и гарантира забавно експериментиране. Друга особеност е наличието на JP, което е съкращение от Judge Points (а не от Job Points). Те ти дават възможност да изпълняваш комбота с героите и да блъскаш summon-и. Още една разлика спрямо FFT е възможността за придобиване на умения чрез оръжията (както във FFIX).

Единственият недостатък в графично отношение е липсата на опция за завъртането на терена по време на бой, която присъстваше във FFT. Изобразяването на съществата е в типичния FFT-стил -- малки човечета в несъразмерни пропорции, но за разлика от FFT, FFTA е по-шарена, има по-миловидна графика. Залага се на спрайтове, които обаче са максимално добре нарисувани.

Другият компонент, по който FFTA отстъпва на FFT (освен историята), е музиката. Все пак няма как да сравняваме звуковите възможности на GBA и PSX. За разлика от мелодиите, които са малко на брой, Square са се постарали със звуковете, баталните звучения са едно ниво над тези във FFT.

Без да се впускам в подробни разяснения, препоръчвам FFTA на всички фенове на ролевите стратегии. Играта е в състояние да погъделичка приятно душата на всеки геймър, така че не я пропускайте!

Боян Боянов

| В КРАЯ НА КРАЙЩАТА

Може да ви е гнусно от Final Fantasy серии, но този определено е нещо различно и заслужаващо внимание. Дали сте играли FFT за PSone няма значение, ще се насладите максимално на джобната версия.

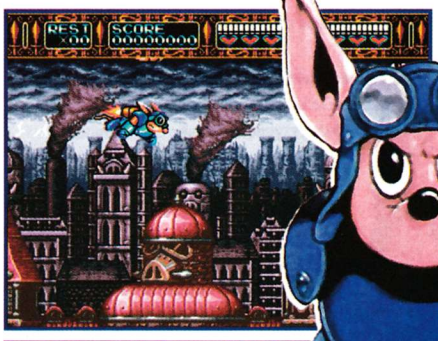
9.0 от десет

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Формат: Mega Drive | Производител: Konami | Издател: Konami

Konami, къде ми е триизмерния Rocket Knight Adventures? MGS3, Suikoden 3, Silent Hill 3, Castlevania… вече и аз изгубих бройката на излезлите серии -- хъм, само продължения? Не, не че това е неправилна политика от твоя страна, ръчичките ни потрепервт само при мисълта за Snake Eater или Lament of Innocence, но не мислиш ли, че твърде дълго време държа на страна класики, като тази за малкия опосум (Rocket Knight Adventures) или четиримата дърти каубоя (Sunset Riders)? Спирам, кой съм аз та да те поучавам! Но все пак, тъй и тъй се е видяло, че скоро нов RKA няма да видим, поне да взема да представя първият двуизмерен Спакстър появил се през 93-та за 16-битовия Mega Drive и поне според нас, достоен противник на бесуващите през онези времена Марио и Соник. В целия материал няма да отворя дума за неговото продължение и изявата му във формат SNES, защото последвалите оригинала заглавия са може би виновниците той да е погребан за вечни времена от своя създател Konami.

Малкият опосум Спакстър тръгва по петите на мъстито животинче от неговата порода, който се е съюзил с народа на "Трите прасенца", а именно грухтящите създания, които ние много обичаме… особено по празници… Та, опосумът-гадняр е отвлякъл малката опосумка, любовта на наш опосумчо и започва 4986 епизод на "Дързост и Красота", упс, всъщност така започва Rocket Knight Adventures. Знам, историята определено е в стил "лека нощ деца", но през онези времена, малко заглавия се опитваха да предложат нещо различно от "измъкни красивата девойка от лапите на дъртия злодей" или "аз съм човекът армия, който трябва да спаси земята… дайте ми да коля и беся, най-добър съм в това…". Въпросът е, че през периода на големите пиксели, по-важното беше самата игрица да ти достави удоволствие, чрез което да се отделиш за малко от еднообразното ежедневие съпътстващо почти постоянно. Именно това беше най-силната черта на Rocket Knight Adventure. Простоватия на пръв поглед начин на игра "подскочи тук и там и разгроми противника" бе изпълнен повече от перфектно в творението на Konami. RKA беше страшно трудоемка за преминаване игра, но в същото време трудността бе от такова естество, че и сега може да "залепи" задните ти части задълго на удобното кресло, или каквото там използваш, поне докато не влезе майка ти и те обвини за пореден път във вдетеняване.



Иначе, Спакстър може да скача, сече със своята сабя, неща познати и използвани многократно в други екшън-платформени заглавия, но малкият опосум имаше една уникална за времето си способност да събира енергия, а изпускайки я, правеше почти всичко на екрана на пух и прах, пробиваше си път и катереше недостъпни по принцип местности. Другият фънски елемент бяха прасетата! Зурловатите приятелчета измисляха невероятни уреди, с които се опитваха да се противопоставят на пъргавия опосум -- още на първо ниво ще се сблъскаш с машинария, подобие на тези тормозещи Люк и компания на Еднор в "Завръщането на джедаите". Сам си направи сметката, за какви машини става въпрос с напредването на играта. Рисунката на бедните прасенца също беше покъртително забавна -- ще се пукнеш от смях, виждайки как към теб да тича свинчуга със запален задник и ултра засукана физиономия.

За придобиването на класическия статут, който има Rocket Knight Adventures, голяма заслуга има и разнообразието на нивата. Не само местностите, на които се развива действието са абсолютно различни на всяко ниво, но в някои от многобройните левъли, опосумът-рицар се вживява в ролята на Индиана Джоунс, прокарвайки си път с помощта на минъорска количка, като на мястото на подивелите индийци, се подвизават гореспоменатите прасенца. В друго пък, Спакстър поема ролята на Супермен. За разлика от свръхчовека обаче, той лети с мечът напред и ако трябва да съм честен, изглежда по-добре от комиксовия персонаж превъплатен в холивудски герой.

Визуалната картинка, която предлага платформеният двуизмерен екшън на Konami, по времето през което бива издаден беше сред сносните, като при всички положения биеше тогавашните Mario заглавия и може би само Sonic The Hedgehog 2, оригиналният Earthworm Jim и Aladin на Дейвид Пери (Shiny) предлагаха нещо повече откъм качество на анимацията и движения. Звукът беше един от най-добрите сред Mega Drive заглавията и дори днес той звучи повече от убедително и би трябвало да не издразни средностатистическия български играч.

Първото приключение на Спакстър и сега, във времената на милионите полигони, изящни ефекти и мултимилионни софтуерни проекти е синоним на платформена игра класика, която при малко повече внимание от страна на Konami, можеше и в момента да стои редом до светила като Sonic, Mario, Rayman и т.н. Задължително намери и изиграй!

Ивайло Коралски

SPIRITED AWAY

Много неща се казаха и се изписаха за това аниме в световен мащаб. Ние в България само можем да се надяваме то да излезе на видео, както предшественика си Принцеса Мононоке.

И двата пълнометражни филма са дело на Хаяо Миязаки -- може би най-известната фигура в японската анимация в този момент. Трудно ще намерите японец, който да не е гледал поне едно негово произведение. Sen to Chihiro no Kamikakushi е най-касовия филм в Япония за всички времена като изпреварва по приходи дори "Титаник". От излизането си на голям екран през 2001 година до този момент, анимето е спечелило около 30 различни филмови награди, като най-известните от тях са:

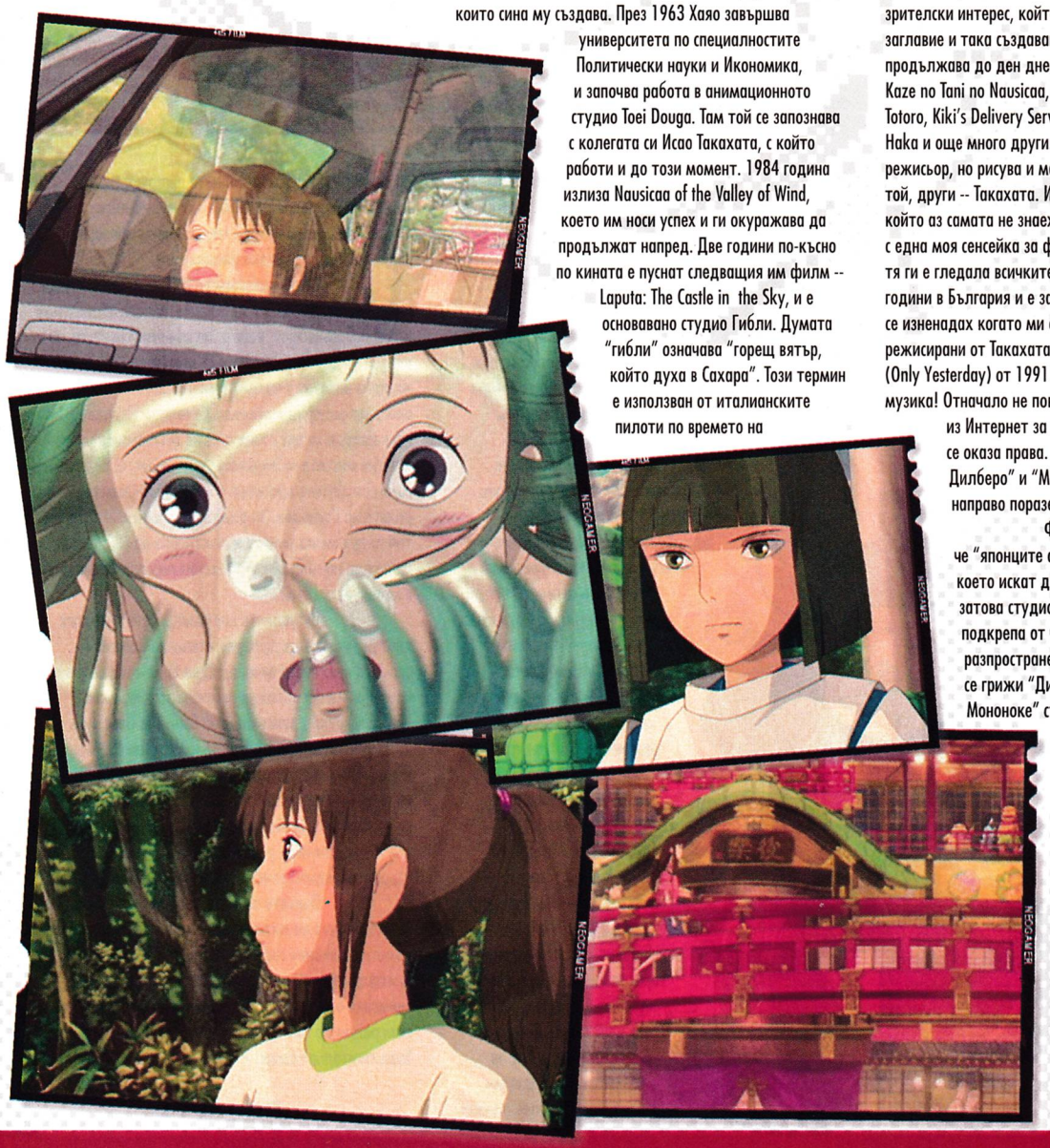
- "Оскар" за най-добър анимационен филм
- най-добър филм на Японските филмови награди
- "Златна мечка" на Международния филмов фестивал в Берлин
- най-добър анимационен филм; награди на кръга на филмовите критици от Ню Йорк...
- и още много други за изключителни постижения в анимацията, най-добра режисура, най-добра музика и саундтрак, най-добър азиатски филм, и разбира се най-добър филм за "възрастни, които отказват да пораснат".

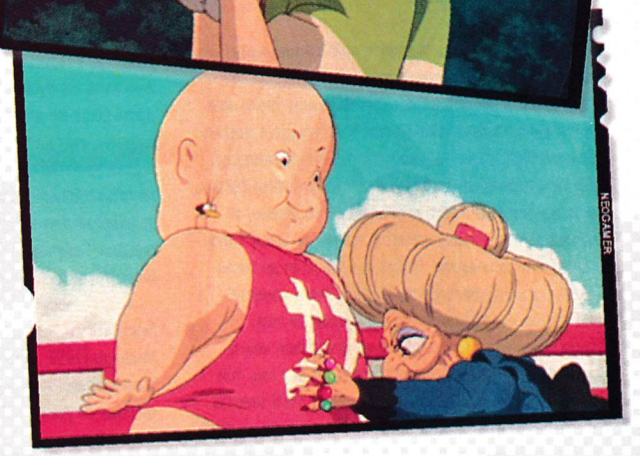
Не си мислете, че това са незаслужени признания и безпочвени хвалби, просто автора е най-добрия в своята област.

Хаяо Миязаки е роден на 5 януари 1941 година в Акебоно-чо, Токио. Баща му произвеждал части за бойни самолети през Втората Световна Война, което по-късно оказва голямо влияние върху аниметата, които сина му създава. През 1963 Хаяо завършва университета по специалностите Политически науки и Икономика, и започва работа в анимационното студио Toei Douga. Там той се запознава с колегата си Исао Такахата, с който работи и до този момент. 1984 година излиза Nausicaa of the Valley of Wind, което им носи успех и ги окуражава да продължат напред. Две години по-късно по кината е пуснат следващия им филм -- Laputa: The Castle in the Sky, и е основавано студио Гибли. Думата "гибли" означава "горещ вятър, който духа в Сахара". Този термин е използван от италианските пилоти по времето на Втората Световна Война, когато са говорели за своите разузнавателни самолети. Затова Миязаки, който е луд по всичко що лети, избира това наименование за своето студио, за да донесе "нов сензационен полъх в света на японската анимация". Заедно със своя колега Такахата създават хит след хит. Тук е момента да поясня, че студио Гибли се занимава изключително със създаването на пълнометражни филми, а не на серии. Това обаче крие голям риск. Сериите се правят бързо, не изискват големи усилия и много средства, а носят бързи печалби. Докато пълнометражния филм иска доста време и внимание, като няма никаква гаранция, че ще донесе много пари и ще покрие разходите по направата му, камо ли за заплати на екипа и инвестиции в бъдещи продукции. Миязаки знае, че няма право на провал и затова много държи всичко да е изпипано до последния детайл, като сам коригира почти всички отделни сцени. За щастие аниметата, които излизат от Гибли се радват на голям зрителски интерес, който се увеличава с всяко следващо заглавие и така създаването на качествени филми продължава до ден днешен. Някои от по-известните са: Kaze no Tani no Nausicaa, Tenkuu no Shiro Laputa, Tonari no Totoro, Kiki's Delivery Service, Mononoke Hime, Hotaru no Haka и още много други. Миязаки е основно аниматор и режисьор, но рисува и манга. Някои анимета ги режисира той, други -- Такахата. Има един много интересен факт, който аз самата не знаех до скоро. Веднъж разговаряхме с една моя сенсейка за филмите на студио Гибли, а тя ги е гледала всичките до един! Прекарала е доста години в България и е запозната с фолклора ни. Много се изненадах когато ми сподели, че в едно от аниметата режисирани от Такахата, а именно Omoide Poro Poro (Only Yesterday) от 1991 година, има българска народна музика! Отначало не повярвах, затова се разтършувах из Интернет за да се убедя. И наистина, сенсей се оказа права. Песните са две -- "Дилмано Дилберо" и "Малка Мома Двори Мете". Бях направо поразена.

Философията на Миязаки е, че "японците сами трябва да създават това, което искат да покажат на децата си", затова студиото му никога не е търсило подкрепа от чуждестранни такива. Иначе за разпространението на някои негови филми се грижи "Дисни", и по този начин "Принцеса Мононоке" стигна и до нашата малка страна.

Сега за историята на Sen to Chihiro no Kamikakushi. "Камикакуши" означава мистериозно изчезване. Главната героиня е 10 годишната Чихиро. Тя пътува към новия си дом, излегнала се на задната седалка на кола, заедно с майка си и баща си. Веднага прави впечатление вида на малкото момиче. Тя е слаба, с намусено лице, изглежда отегчена, с апатичен поглед и ни най-малко развълнувана





от това, че се мести.

Всичкото това цупене въобще не я причислява към красивите аниме героини. Тя просто е едно своеволно разглезено японско момиченце, очевидно потиснато от еднообразието. Но много скоро това се променя. Баща й решава да мине напряко през една гора и се оказват пред един тъмен тунел. Родителите влизат в него, но Чихиро е уплашена и не иска. Въпреки това ги последва, защото не желае да остане самичка. В края на тунела откриват странен, безлюден град. За тяхно учудване намират една сергия отрупана с много и най-различни ястия и вкусотии. Изгладнелите родители веднага почват да лапат, особено бащата, който направо си препълва чинията. Докато те ядат Чихиро се разхожда из града, в който изведнъж започват да се появяват странни сенки и сякаш всичко около нея оживява. Тя се изплашва и тича обратно при нейните. Но уплахата й се превръща в ужас, когато вижда майка си и баща си, които са се превърнали в угоени прасета! Не знае какво да прави и побягва, непрекъснато си повтаря "Това е сън!". В следващия момент осъзнава, че тялото й започва да губи очертанията си и става прозрачно. Неочаквано й помага момче на име Хаку, което й дава да хапне с думите, че в този свят, ако не яде нещо, ще изчезне. Той я успокоява и обяснява, че е попаднала на място, забранено за хората, където уморените японски богове идват да си починат и изкъпят в банята Абурая. Този мистериозен свят се управлява от вещицата Юбааба и единствения начин Чихиро да оцелее е да я намери и да я помоли за работа, иначе и тя ще бъде превърната в животно. Дава й последни наставления и бързо изчезва. Чихиро все още не е на себе си, но решава да последва дадените й съвети, защото иска да спаси родителите си и да намери обратния път към човешкия свят. Оказва се обаче, че това няма да е лека задача. Когато се среща с вещицата, тя неохотно й дава работа, но на определена цена. Юбааба отнема някои от йероглифите на името й и по този начин Чихиро се превръща в безличното Сен. Целта е да забрави истинското си наименование и същност, като завинаги остане да работи в банята.

Анимацията естествено е многоцветна и красива, но в никакъв случай претрупана. 3D екипът на студио Гибли работи на мощни компютри, с повече от 30 процесора, оборудвани с Linux и Mac OS. Използват SOFTIMAGE®|3D, а за в бъдеще SOFTIMAGE|XSI. Героите са добре изградени и нарисувани, особено причудливите и странни форми на японските богове.

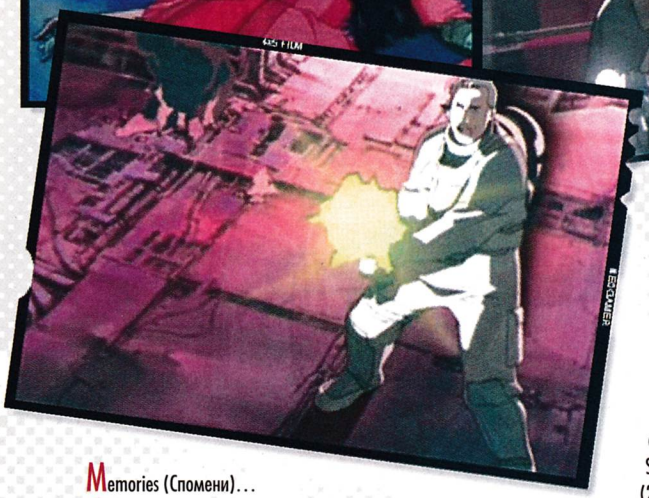
Музиката на Sen to Chihiro no Kamikakushi, известно още като Spirited Away, е дело на Джо Хисаиши -- дългогодишен сътрудник на Миязаки, работил и върху саундтраците на други Гибли филми като Kaze no Tani no Nausicaa, Tenkuu no Shiro Laputa, Kiki's Delivery Service, Porco Rosso и Mononoke Hime.

Аниметата на Миязаки са с положителен край, но героите трябва да преминат през много изпитания и трудности. Обръща се внимание на това, че всяка дума има определен енергиен заряд и всичко, което казваме е от значение. Зад привидно детските сюжети и анимация, той успява да постави сериозни и важни въпроси за приятелството, семейството и връзките между хората, както и за света който ни заобикаля. Sen to Chihiro no Kamikakushi е една фантастична приказка, но не със западно влияние, а в японски стил, с японски богове, японски дракони и японски обичаи. И какво се е получило? Една истинска японска магия, а вълшебникът е Хаяо Миязаки. Много хора са се вдъхновили от него и го уважават: Michael O. Johnson (президент на Buena Vista Home Entertainment), John Lasseter (режисьор на A Bug's Life и Toy Story), много хора от Дисни, Шигеру Миямото (Legend of Zelda, Super Mario Bros.), Мамору Ошии (Ghost in the Shell) и дори Акира Куросава. Хидеаки Анно (Neon Genesis Evangelion), който е работил за студио Гибли, счита Миязаки за свой наставник.

Sen to Chihiro no Kamikakushi е леко и незатормозяващо аниме, за всички които си падат по фантастичните приключенски истории. Като перла в короната ще ви накара да му се любувате, но и да се смеете и да изживеете незабравими мигове с невероятните герои. Наистина брилянтен филм и триумф за Миязаки. Той е гений!

Деница Геневска 光

MEMORIES



Memories (Спомени)…
Едно аниме, три кратки истории, три различни спомена, на три различни места, от трима режисьора… Кацухиро Отомо -- режисирал "Akira" (1988), Коджи Моримото -- режисирал "Animatrix: Beyond" (2003) и Тенсай Окамура -- режисирал "Wolf's Rain" (2003). Милиони хора се впуснаха в тези приключения… а вие?

За създателите...

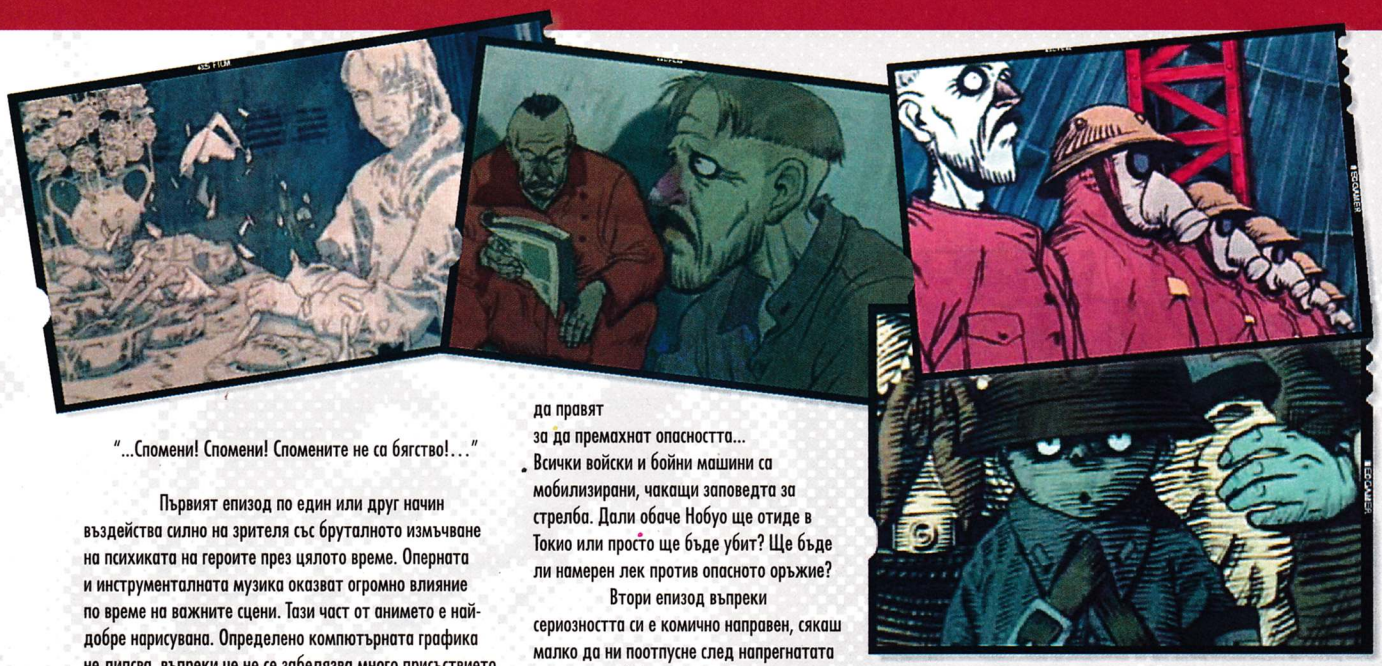
Историята на Memories, който е завършен през 1995 година, е написана от Кацухиро Отомо. Той е роден в малка провинция на около 400км от Токио през 1954 година, където той израства и успява да се запише в Senuma High School -- много добро за селско училище. През този период Отомо се вманиачава по новите филми, които навлизат в Япония, а те определено оказват и немалко влияние върху неговите творби по-късно. Скоро след като се дипломира, Отомо се премества да живее в Токио с една единствена цел -- да създава комикси. През следващите няколко години прекарани там, Отомо създава доста кратки манга историйки, които озаглавява Memories. Постигнал голям успех с тях, той решава да направи нещо по-голямо. През 1979 започва да прави мангата "Fireball" на тема "човекът срещу супер компютъра", като успява да публикува само една част в едно списание. За жалост, така и не завършва "Fireball", но поне интересът му към жанра научна фантастика скача до небесата. През 1980 година прави Domu, който веднага става бестселър. Три години по-късно за първи път в историята на Japan's SF Grand Prix, комикс печели наградата за най-добра научно-фантастична история. Окуражен от успеха си с Domu, Кацухиро Отомо създава Акира -- над 2000 страници в картинки и история поместени в 6 книги. Акира спечелва всички възможни награди, появява се като игри, фанелки, та дори и върху кутиите за обяд на много хора. Бива преведена на почти всички езици и пръсната навсякъде по света. През 1988 създателят анимира комикса си като постига още по-голям успех. В повечето си неща, които е написал и анимирал (с изключение на Акира и Memories), той е само продуцент. Други анимета свързани с него са Spriggan (2001), Metropolis (2002), Cowboy Bebop: The Movie (2002), Metropolis 2 - Pack (2002). Mad Max (Лудият Макс) също е негово творение. Навярно всички, които са родени около 1980 година са го гледали. За гениалният Отомо и това, което е направил, може да се пише много, затова насочвам вниманието ви към другите хора, участвали в направата на анимето Memories.

Коджи Моримото (роден през 1959) е човекът, режисирал първият епизод. Това е неговата първа режисура в сериозно аниме. В интервю, той споделя, че за него няма значение дали ще е режисьор или аниматор -- и двете неща му доставяли еднакво удоволствие. Натрупва немалък опит като асистент-аниматор в Акира. Две години по-късно след направата на Memories, Моримото режисира Noiseman Sound Insect (1997) и после се отдава на направата на музикални клипове и телевизионни сериали. Получава покана да режисира една от сериите в Анимaтрицата -- Beyond (2003).

Тенсай Окамура е роден през 1960 година. Режисира вторият епизод на Memories, а по-късно Medabots (1997, 1999, 2001, 2002) и Wolf's Rain (2003). Занимава се с анимацията и режисурата на Medabots, за да бъде сигурен в успеха си.

За анимето...

Епизод първи: Magnetic Rose. Датата е 12.10.2092. Героите Хайнц, Мигел, Аошима и командирът им Иванов са космически чистачи. След като приключват успешно мисията си, те получават разрешение да се приберат в своята база, но плановете им биват объркани, след като до корабът им "Корона" пристига S.O.S. сигнал от сектор, познат като космическо гробище. Изненадата идва, когато те откриват гигантски космически кораб със форма на роза, притеглящ ги със силното си магнитно поле. Хайнц и Мигел започват спасителна операция, като слизат на борда му, но внезапно се озовават в къща с европейски стил, голяма градина и всички други удобства. За жалост със задълбочаването на търсенето, Хайнц прозрява, че бордовият компютър се опитва да ги манипулира, като пресъздава холограми от техните спомени и спомените на оперната певица Ева, живяла в началото на 21-ви век. Холограмите са напълно реални -- могат да се докоснат, помиришат и видят. Мигел обаче се "изгубва" в този реален лабиринт, като заместник на убития мъж на певицата, без никакъв шанс за изход. Дали екипажа ще успее да се измъкне от капана, заложен от пощурелия бордови компютър, ще разберете сами…



"...Спомени! Спомени! Спомените не са бягство!..."

Първият епизод по един или друг начин въздейства силно на зрителя със бруталното измъчване на психиката на героите през цялото време. Оперната и инструменталната музика оказват огромно влияние по време на важните сцени. Тази част от анимето е най-добре нарисувана. Определено компютърната графика не липсва, въпреки че не се забелязва много присъствието й. Наблегнато е на детайлността в анимацията и то не само в този епизод. Отомо е написал този разказ, за да накара хората, живеещи със спомените си, да прекратят бягството си от действителността и да погледнат напред -- спомените са просто минало, било то добро или лошо и не могат да бъдат променени.

Епизод втори: Stink Bomb. Нобуо Танака е обикновен човек, работещ във фармацевтична компания. В търсене на лек за своята настинка, той по погрешка взема от новото лекарство, разработено от тяхната лаборатория и си ляга на канапето в гостната. Всъщност това лекарство е нов вид бактериологично оръжие, което се е разработвало тайно по нареждане на Японското правителство. То позволява на човешкото тяло да отделя смъртоносен газ, който да поставя хората около него в привидна смърт, всяващо масова паника. След като се събужда намира целият персонал на лабораторията умрял, както и всички хора и животни по улиците по които минава. Неосъзнаващ, че той самият е оръжието за масово поразяване, Танака се отправя към Токио за да занесе проба от лекарството на президента на фирмата си. Военни от целият свят се събират, за да решат какво да правят за да премахнат опасността... Всички войски и бойни машини са мобилизирани, чакащи заповедта за стрелба. Дали обаче Нобуо ще отиде в Токио или просто ще бъде убит? Ще бъде ли намерен лек против опасното оръжие?

Втори епизод въпреки сериозността си е комично направен, сякаш малко да ни поотпусне след напрегнатата първа част. Нобуо е от адски разсеяните хора, но всички около него са свикнали с това. Вероятно ако беше разбрал, че той е "бомбата" и беше послушал майка си...

Епизод трети: Cannon Fodder. Историята на едно момче, живеещо в град отрупан с оръдия. Епизода е съсредоточен върху Оръдие 17, където бащата на момчето е един от хората, които го зареждат. Майката на момчето работи в завода за производство на амуниции за тези оръдия. Пред нас е разкрит един цял град, където хората са се отдали изцяло на оръдията си, все едно, че са по средата на война. Дори предметите, които се изучават в училище се въртят около философията на оръдието. Към тази утопия се включва и мечтата на момчето да стане човекът, който стреля с оръдието -- не просто този който го зарежда, като баща му. Момчето сутрин и вечер застава пред големия портрет на дядо си, за да помечтае за бъдещето си...

"-Татко, ние с кого се бием?
"- Ще разбереш, когато пораснеш..."

Въпреки че наглед последния епизод е най-кратък и хората са странно нарисувани, в този сегмент се крие нещо зловещо на фона на детайлните сцени. Епизодът е много тежък. Хората в града воюват с противника си от толкова много време, че самите те са забравили кой е той и защо те се бият -- забравили са миналото си... Кацухиро Отомо не подрежда епизодите случайно. Във всеки епизод действието се развива в рамките на един ден. В първия всичко се свързва с миналото и спомените, които преследват човека. Във втория не се представят никакви минали факти, а просто случка, ставаща в момента, която няма да продължи и за в бъдеще. В третия епизод всичко това е изтрито -- хората не помнят миналото си, нямат спомени, просто вървят сляпо само напред следвайки нечии чужди заповеди.

За музиката...

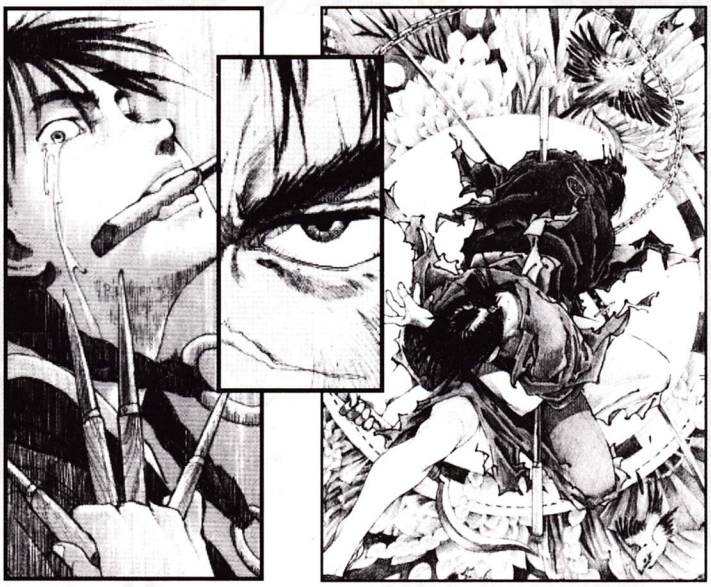
По реда на участието си, композиторите са Йоко Кано, Джун Мияке, Хироюки Нагашима и Такю Ишино. Йоко Кано композира музика за Cowboy Bebop, Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, Jin-Roh, Macross Plus, Record of Lodoss War, The Vision of Escaflowne, Wolf's Rain и музиката на първи епизод на Memories. Джун Мияке е японски джаз изпълнител, като Memories е първото и засега последното аниме, за което композира. За Хироюки Нагашима това също е първото композиране за аниме в третият епизод на Memories. Такю Ишино се занимава главно в областта на електронната музика, като композира за играта на компанията Sony, Ghost in the Shell. Неговият MIX звучи накрая, докато вървят финалните надписи.

За вас...

Анимето е маниашко нарисувано и е голяма психария. Останах адски доволен от уникалните истории и начинът, по който те са направени. Съжалявам само, че Отомо не е анимирал другите части на Memories. Бих искал да прекарам още часове пред екрана, наслаждавайки се и на тези спомени, но надали те някога ще видят бял свят като аниме. Препоръчвам го на абсолютно всички хора, защото Memories определено заслужава огромно внимание.

Иван Попжелев

BLADE OF THE IMMORTAL



Колко хубаво би било да не умираме, да не остаряваме, да живеем вечно. Щяхме да имаме време да завършим всичко, което започнем, да постигнем мечтите си. Щеше да е чудесно, нали? Е, Манджи не мисли така. Не че би се отказал от безсмъртието, след като вече го е получил, но му се налага да разрешава нови, често досадни проблеми. Един от тях е болезненото възстановяване на крайници и органи, след особено напрегнат двубой с мечове. Да не говорим, че трябва да убие 1000 зли човека, за да изкупи убийствата на над 100 безобидни фермери и да оправдае безсмъртието си. За главата му е обявена награда и всеки самурай с радост би се пробвал да му я отнеме. Да не забравяме, че е решил да помогне на малката Рин в отмъщението. Е, всичко е лесно, когато си безсмъртен, но се оказва, че дори това не е сигурно. Може би затова и самия Манджи е толкова черноглед и злъчен…

Въпросния Манджи е главния герой на мангата Blade of the Immortal. Висок и слаб е, с рошава коса, лицето му е прорязано от жестоки белези, единият през носа, другият през дясното око, поради което то е сляпо. Носи доста опърпано черно-бяло кимоно, със свастика на гърба. Свастика, имайки предвид древния еврейски символ, не нацистката емблема. По времето на Манджи (XVIII век) дори не е съществувала идеята за нацизъм. Като цяло нашият пич е мрачен, гледа лошо, прави си груби майтапи с хората и има меч… Няколко меча… и други неща подобни на меч… също и остриета, които си нямат нищо общо с меч… хм. Не съм сигурен колко точно оръжия носи, но са много и споделят общо качество -- носят голямо количество болка на враговете му. Манджи е умел войн, но не и най-добрия. Млад е и няма така голям опит с бойните хитрости, като някои от противниците, срещу които се изправя. За негов късмет среща стара будистка, която вкарва в тялото му свещени червеи, грижещи се това тяло да остане цяло и здраво. И сечта започва…

Първоначално творението на Хироаки Самура се появява на страниците на Afternoon comics и предизвиква небивал фурор. Това е обяснимо, имайки предвид факта, че Blade of the Immortal е най-красиво нарисуваната манга, която съм виждал. За разлика от повечето източни комикси, голяма част от картинките в Blade of the Immortal са изцяло издържани с молив, без да са туширани. Това придава една специфична мекота на рисунката и изглежда особено ефектно. Откъм анатомия господин Самура е доста по-напред от повечето си колеги, хората му изглеждат реалистични, подвижни, убедителни. Дрехите се спускат по телата им, правят гънки там, където наистина биха правили. Дизайнът на облеклата е много добър, реалистични японски носии от историческия период, засегнат в мангата, радват очите ни. Специално внимание трябва да се обърне на оръжията, понеже всички изглеждат съвсем убедително, а повечето са измислени от художника, както и по-голяма част от бойните техники. А това е човек, който никога през живота си не се е занимавал с бойни изкуства! Във всеки епизод има един пиков момент, в края на особено важен дуел, който е изобразен с детайлна илюстрация на две страници. Ето тук особено си личи гения на Хироаки Самура. Тук смъртта изглежда красиво, въпреки че е ужасна и кървава.

Неразривно свързан с графичното оформление е и един особено важен за всеки екшън-ориентиран комикс момент, а именно динамиката. Трудно е да постигнеш усещането за движение в двуизмерна статична картина, още по-трудно е то (движението) да е целенасочено. Колко трудно е да нарисувате две тела вплетени в схватка, вие сами преценете. Именно динамиката в Blade of the Immortal е на едно недостижимо ниво, двубоите са подробно илюстрирани, с множество картинки. Можете да си представите движенията и бойните техники на всеки от бойците. Мисля, че в това отношение е едни гърди пред Berserk мангата.

Всички знаем, че има и глупава манга, но слава богу, тя рядко стига до нас европейците. Колкото и добре да е нарисуван и оформен един комикс, той остава някак си недовършен, без силна история. Тази в Blade of the Immortal не е от най-оригиналните, но пък е изпълнена с множество обрати и малки подробности, които правят удоволствието от четенето дваж по-голямо. Освен това с течение на времето ще опознаете отблизо двамата главни герои -- Манджи и Рин, ще се вмъкнете в напрегнатото им ежедневие, ще ги обикнете. И ще ви боли, когато са наранени, и ще се радвате с тях, когато побеждават.

Blade of the Immortal стои на първо място в списъка на любими манга-комикси за мен. Няма как да не е така, имайки предвид несекващото действие, красивия бой, дизайна на оръжията и героите, детайлния рисунък, дълбоко развитите личности на героите и т.н, и т.н. В крайна сметка, ако искате да прочетете реалистично нарисувана манга (Не, тук няма да намерите Chibis, или подобни забавни олигофрении.), в която смъртта не е спестена, в която пътят на героя е белязан от меч, в която авторът пише историята с кръв, то това е правилната манга. И ви обещавам, на всички -- няма да останете разочаровани.

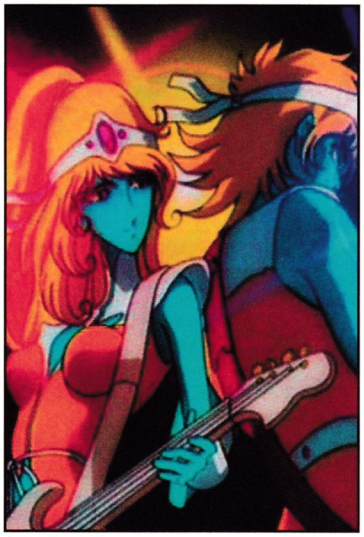
Цветан Нанов

Сейлър Муун манията е вечна! В Япония ще правят игрални серии, а героините, които естествено ще са японки, са избрани сред повече от 1000 кандидатки. Може да видите новите сейлърки на официалната японска Sailormoon страница -- http://sailormoon.channel.or.jp/jisha/index.html Големи са сладурани!

От официалният сайт на сериите Ninja Scroll (http://www.ninja-scroll.com) вече може да си изтеглите трейлър на анимето, както и други интересни нещица. Действието се развива през периода Едо, а главен герой отново е Кибагами Джубей. Музиката е на Китаро, а историята е на Йошиаки Кауаджири, режисьор на Vampire Hunter D: Bloodlust, Wicked City и сценарист на филма Ninja Scroll (1993).

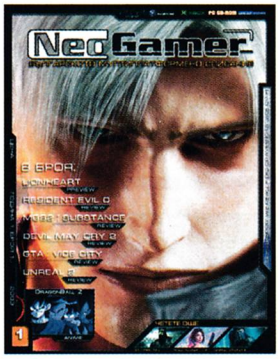
Nintendo ще пуснат манга и аниме F-Zero: Falcon Densetsu, посветени на игрите от поредицата F-Zero. Мангата все още се разработва, а анимето ще

се излъчва от 7 октомври в Япония. Gainax пък ще направят точно обратното -- ще издадат игра за Playstation 2 със заглавието Shin Seiki Evangelion 2 "world simulator".



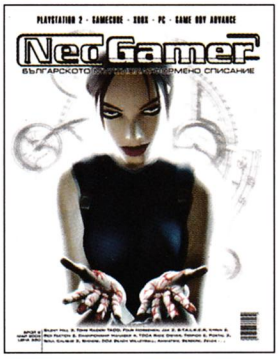
Спомняте ли си клиповете на Daft Punk в аниме стил? Те са рисувани от известния Лейджи Мацумото, чийто нов филм INTERSTELLA 5555 вече се излъчва в Япония. Пълното име на анимето е Daft Punk & Leiji Matsumoto's Interstella 5555: The Story of the Secret Star System и е с продължителност 67 минути.
Сайт -- http://www.interstella5555.com/

Японски изследователи са предложили проект, който ще се финансира от правителството с 50 милиарда йени годишно за период от 30 години. Целта е да се направи робот с умствени, физически и емоционални възможности на 5 годишно дете. Интересно е, че името на проекта е Atom Project, вдъхновено от мангата на Осаму Тезука -- Tetsuwan Atom.



Брой 1, Април 2003 -- 2.49 лв.

Превю: Lionheart, Virtua Fighter 4: Evo, Worms 3, Final Fantasy X-2, BloodRayne
Специално: Японските конзолни RPG игри
Тест зона: Command & Conquer: Generals, Splinter Cell, Impossible Creatures, Unreal II: The Awakening, Rayman 3, Freelancer, GTA: Vice City, Tenchu 3, TimeSplitters 2, The Mark of Kri, Devil May Cry 2, Marvel vs. Capcom 2, Guilty Gear X2, Ratchet & Clank, Mortal Kombat: Deadly Alliance, Shenmue II, Panzer Dragoon Orta, Metal Gear Solid 2: Substance, Metroid Prime, Resident Evil 0, Castlevania: Circle of the Moon, Castlevania: Harmony of Dissonance
Anime & Manga: DragonBall Z, Blame
Guide: Impossible Creatures
All Stars: Panzer Dragoon



Брой 2, Май 2003 -- 2.80 лв.

Превю: Silent Hill 3, Tomb Raider: The Angel of Darkness, Four Horsemen of the Apocalypse, Jak II, Resident Evil Outbreak, STALKER
Специално: Колко важни са кадрите за секунда при конзолните игри, Правилната конзола, The Fighting Hall of Fame, Segata Sanshiro
Тест зона: X-Men 2: Wolverine's Revenge, Red Faction 2, Championship Manager 4, Metal Gear Solid 2: Substance, TOCA: Race Driver, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Tropico 2: Pirate Cove, Postal 2, Enclave, IL-2 Sturmovik, Dark Cloud 2, Soul Calibur 2, NBA 2K3, Winning Eleven 6: Final Evolution, MGS2: Substance, Splinter Cell, Shinobi, Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball, ToeJam & Earl III, Sonic Mega Collection, Sonic Advance 2
Anime & Manga: The Animatrix, Berserk
Guide: Metal Gear Solid 2: Substance
All Stars: The Legend of Zelda & The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Брой 3, Юли 2003 + CD -- 3.60 лв.

Превю: Doom 3, Half-Life 2, Thief III, Black 9, Prince of Persia: The Sands of Time, Halo, Unreal Tournament 2004, Deus Ex: Invisible War, Black & White 2, World of WarCraft, Full Throttle: Hell on Wheels, Fifa 2004, The Sims 2, Metal Gear Solid 3, Rise to Honor, Legacy of Kain: Defiance, SSX3, Syphon Filter: The Omega Strain, Vectorman, Altered Beast, Drakengard, Castlevania: Lament of Innocence, Chaos Legion, Onimusha 3, Bloody Roar 4, Star Ocean: Till the End of Time, Gran Turismo 4, Need for Speed: Underground, Goblin Commander, Star Craft: Ghost, Halo 2, Project Gotham Racing 2, Ninja Gaiden, The Lord of the Rings: The Return of the King, Sonic Heroes, Fable, Dead or Alive Online, Dino Crisis 3, Teenage Mutant Ninja Turtles, NBA 2K4, Sega GT Online, Resident Evil 4, Killer 7, Metal Gear Solid: The Twin Snakes, P.N.03, Phantasy Star Online III, Final Fantasy: Crystal Chronicles, Sonic Adventure DX, Billy Hatcher, Final Fantasy Tactics Advance, Sword of Mana, Boktai
Тест зона: International Superstar Soccer 3, Enter the Matrix, Rise of Nations, Medieval Total War, Will Rock, The Hulk, Final Fantasy Origins, Primal, Silent Hill 3, Midnight Club II, Return to Castle Wolfenstein: Tides of War, The Legend of Zelda: The Wind Waker, Ikaruga, Street Fighter Alpha 3, Splinter Cell
Anime & Manga: Hoshi no Koe, The Animatrix (част 2)
Guide: Grand Theft Auto: Vice City
All Stars: Doom - The Ultimate Game

Брой 4, Септ. 2003 + CD -- 3.60 лв.

Превю: The Lord of The Rings: The War of the Ring, True Crime, Max Payne 2, Tony Hawk's Underground, Syberia II, Star Wars Rebel Strike Rogue Squadron III, Driver 3, Beyond Good & Evil, Call of Duty, Fatal Frame II, XIII
Специално: EyeToy, EyeToy Play, Ninja Games, История на Конзолите, Интервю с вампир, Това е BioWare
Тест Зона: PlanetSide, Pirates of the Carribbean, Gothic II, Lock On, Tomb Raider: The Angel of Darkness, WarCraft III: The Frozen Throne, State of Emergency, Neighbours from Hell, Resident Evil: Dead Aim, NBA Street Vol. 2, Dynasty Warriors 4, Suikoden III, Socom: U.S. Navy Seals, Virtua Fighter 4: Evolution, Space Channel 5 Part 2, The House of the Dead III, Brute Force, The Italian Job, Midtown Madness 3, Phantasy Star Online Episode I&II, Super Mario Sunshine, Golden Sun, Golden Sun: The Lost Age
Anime & Manga: News, Hellsing, Patlabor
Guide: Tenchu 3
All Stars: Rez, Chrono Series

Освен поотделно, можете да закупите и четирите броя в пакет само за 9.90 лв.
Пощенските разходи, независимо дали колета е изпратен с Bulgarian Postal Services или CityExpress, са за сметка на получателя.

Вече може да си поръчате някои от старите броеве на NeoGamer като се обадите на телефон **052/300660**, изпратите писмо до **neogamer@gamersbg.com** или подадете заявка в интернет магазин www.bgStore.com

Резултати от анкетата...

And the Winners Are !!!

Участието за наградите от анкетата в миналия брой вече приключи. Благодарим на всички участвали, а от спечелилите, чиито имена ще прочетете по-долу, очакваме да благодарят на нас.

Али Джамал Кьоров от с.Копринка - Formula One 2003 за PlayStation 2, осигурена от Sony България

Георги Фиков от София - Rayman 3 за PC, осигурена от магазини за игри Компютърен Свят

Емил Трифонов Иванов - Splinter Cell за PC, осигурена от магазини за игри Компютърен Свят

Ивайло Росенов Живков от Видин - джойстик StarFigter Logic 3, осигурен от магазини за игри Компютърен Свят

Илиан Кръстев от Казанлък - Rainbow Six 3: Raven Shield за PC, осигурена от магазини за игри Компютърен Свят

Костадин Руменов Капуцев от Сандански - волан за GameCube Logitech, осигурен от Computer 2000

Мартин Тодоров Шиков от София - волан за PC TopDrive Logic 3, осигурен от магазини за игри Компютърен Свят

Николай Петров Стойнев от София - Tekken Tag Tournament за PlayStation 2, осигурена от магазини за игри Компютърен Свят

Николай Трендафилов от Габрово - Need For Speed Hot Pursuit 2 за PlayStation 2, осигурена от магазини за игри Компютърен Свят

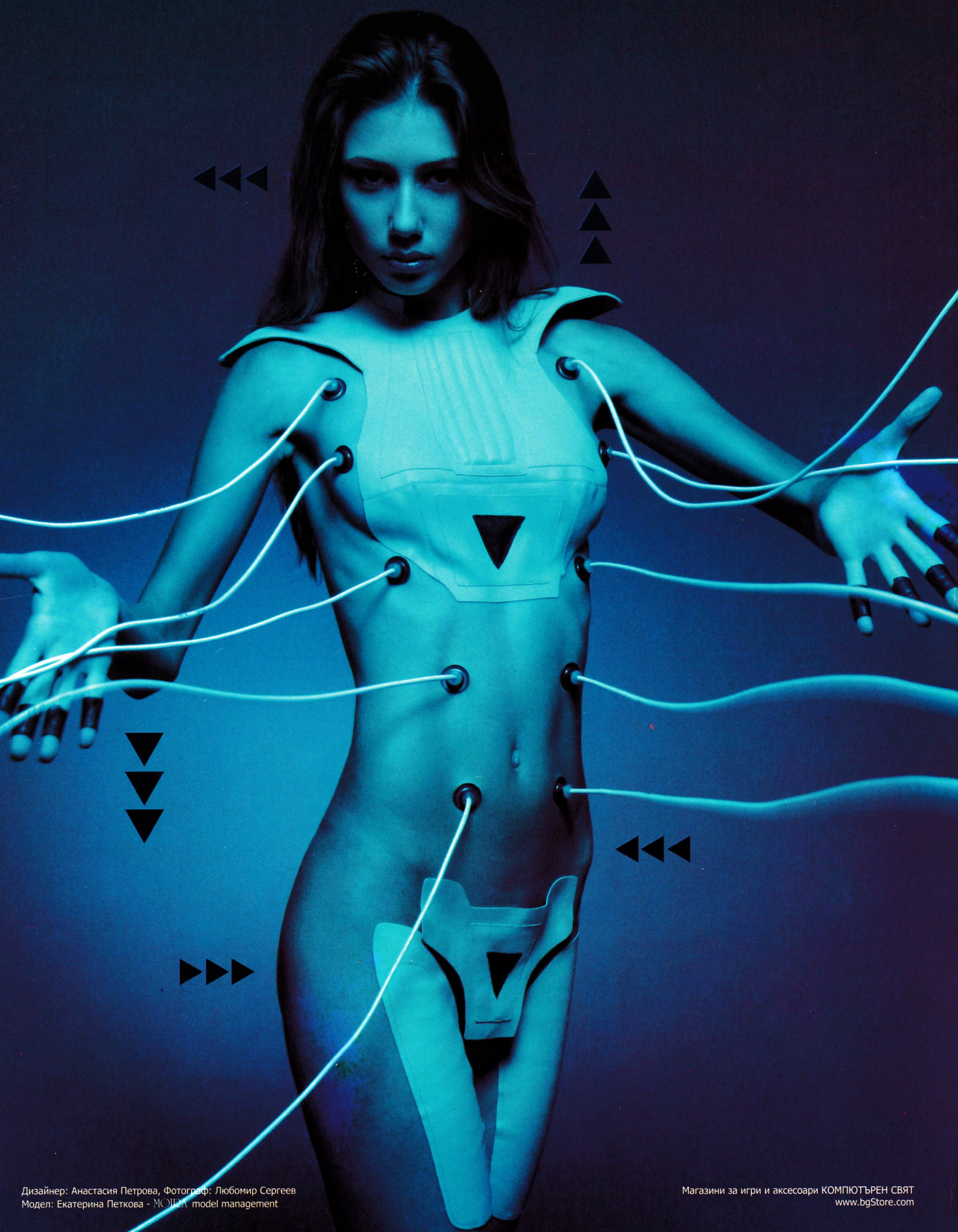
Симеон Динков Велчев от Кърджали - тонколони Genius K06, осигурени от магазини за игри Компютърен Свят

Наградите си можете да получете като първо се обадите на телефон **052/ 607 906** и дадете точните си координати.

ОЧАКВАЙТЕ!!!

В следващия брой...

Вашият
морски приятел!
BRAVO
RADIO
www.radiobravo.com
MARIO DESIGN



Дизайнер: Анастасия Петрова, Фотограф: Любомир Сергеев
Модел: Екатерина Петкова - MODEX model management

Магазини за игри и аксесоари КОМПЮТЪРЕН СВЯТ
www.bgStore.com